

PlayStation®2 | PSP PlayStation®Portable | PLAYSTATION 3
PlayStation®
ta Oficial - España
SÓLO 2'95 € REVISTA + GUÍAS
94 • NOVIEMBRE 2008 • 2,95 €
CANARIAS 3,10 €
¡PRIMICIA MUNDIAL!
RESISTANCE 2
PS3 APOCALIPSIS MUTANTE
GRUPO ZETA
8 420565 092005 00094
¡REGALAMOS 80 JUEGOS!
¡PREVIEW EXCLUSIVA DE NEED FOR SPEED UNDERCOVER!
¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!
5€
DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...
• Bioshock (PS3)
• Golden Axe Beast Rider (PS3)
• MotoGP 08 (PS3)
• Spiderman El Reino De Las Sombras (PS2)
• Midnight Club Los Angeles Remix (PSP)
TODAS LAS NOVEDADES: TOMB RAIDER UNDERWORLD • LOCO ROCO 2
PRINCE OF PERSIA • NARUTO ULTIMATE NINJA STORM • MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES...



Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente:	**FRANCISCO MATOSAS**
Vicepresidente Ejecutivo	**ANTONIO ASENSIO MOSBAH**
Presidente de la Comisión Ejecutiva	**JUAN LLOPART**
Director General	**CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación	**MIGUEL ÁNGEL LISO**
Directora del Área de Revistas	**MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad	**PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Plantas de Impresión	**ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Servicios Corporativos	**ROMÁN MERINO**
Director del Área de Prensa	**ENRIQUE SIMARRO**
Director del Área de Libros	**FAUSTINO LINARES**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), **DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA**
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección), **FRANCISCO CABALLERO HERNÁNDEZ**
Colaboradores
RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, DAVID CASTAÑO, IGNACIO SELGAS, DAVID NAVARRO MIGUEL Á. SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, J. ITURRIOZ, EDUARDO GARCÍA
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS

Director Adjunto de Área	**CARLOS RAMOS**
Directora Comercial	**ESTHER GÓMEZ**
Jefe de Marketing	**FERNANDO VALLARINO**
Adjunta a la Dirección de Área	**ÁNGELA MARTÍN**
Director de Desarrollo	**CARLOS SILGADO**
Director de Producción	**JORDI OMELLA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 a14 H.

PUBLICIDAD

Director de Publicidad Cataluña	**FRANCISCO BLANCO**
Directora de Publicidad Internacional	**GEMA ARCAS**
Coordinación de Publicidad	**MAR SANZ**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). **FRANCISCO ANDRES** (Director de Equipo) **MAR LUMBRERAS** (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) **JUAN CARLOS BAENA** (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.*schrader@iga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com* **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



PS3, OCIO ECONÓMICO



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«Voy a todo trapo, como Sackboy, pero con mucho fieltro en la tocha»



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«A partir de ahora llevaré los pompones en el bolso»



Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es
«Como no salga ya Resident Evil 5 me convierto en zombi»



Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«De mayor quiero ser una nave amarilla de WipeOut»

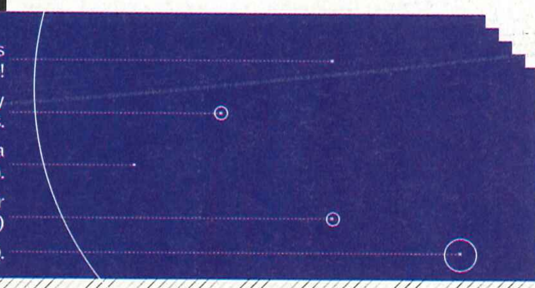


Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«En Akihabara hay pancartas con mi dieta a base de lichis»

En el reino del videojuego, la palabra crisis tiene un significado menor. Es cierto que el coste de los lanzamientos «full price» es elevado, pero si se elige bien nos encontraremos con días y semanas de diversión, meses en el caso de que el contenido On-line haga acto de presencia. Hacerse con los servicios de Little Big Planet, FIFA 09 o PES 2009, por ejemplo, nos garantiza un año completo de amortización. La inversión está más que asegurada y más en estos días en los que el otoño nos pide estar más tiempo en nuestros hogares. Asimismo, la inmensa cantidad de títulos y contenido descargable de PlayStation Store nos puede sacar también del apuro por un precio más que módico. WipeOut HD o Bionic Commando son una pequeña muestra de la alta calidad que pueden alcanzar estos productos. Y si quieres una tercera opción de ocio económico, date un paseo por el suculento catálogo Platinum.

Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es

nuestro tiempo este mes...





Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde el Blu-ray.



Te informamos del uso del Sixaxis en cada juego.

CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.

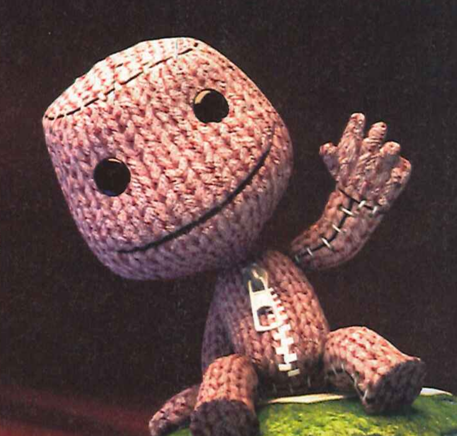
SUMARIO

#94
NOVIEMBRE
2008

32 WIPEOUT HD.
LO ÚLTIMO DE PSN, TODO UN CLÁSICO EN ALTA DEFINICIÓN



140
ZONA VIP. LEIRE, LA NUEVA VOZ DE LA OREJA DE VAN GOGH



46
LITTLE BIG PLANET: ¡TEST A FONDO DE LA ÚLTIMA JOYA DE PLAYSTATION 3!

JUAN LLOPART, PRESIDENTE DE LA COMISIÓN EJECUTIVA DE GRUPO ZETA

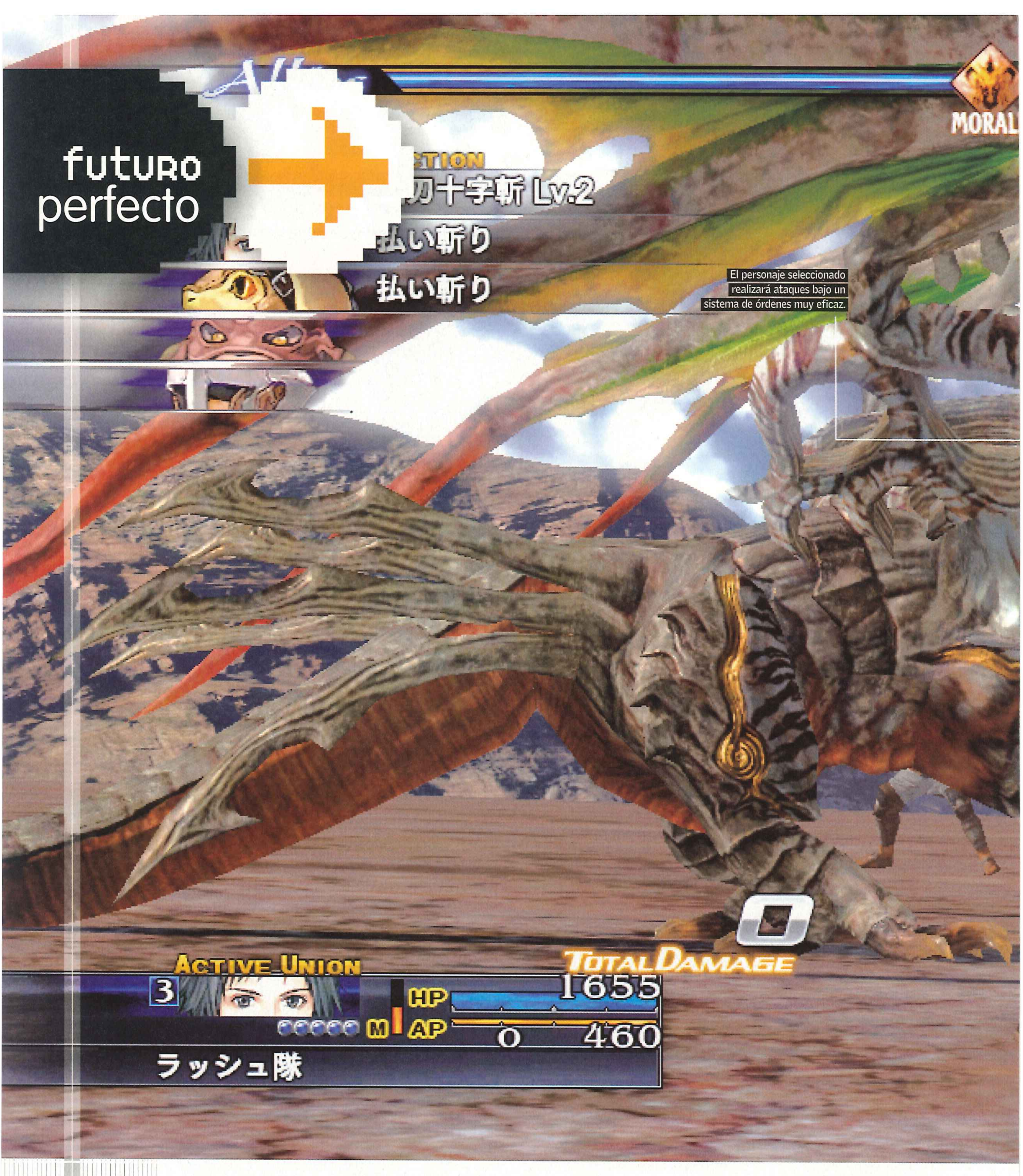
El Consejo de Administración de Grupo Zeta ha nombrado a Juan Llopart Pérez presidente de la Comisión Ejecutiva, máximo órgano de gestión del Grupo. Juan Llopart es natural de Barcelona, tiene 58 años de edad y es licenciado en Derecho y Económicas por la Universidad de esta ciudad, así como M.B.A. Wharton por la Universidad de Philadelphia. Llopart cuenta con una amplia trayectoria profesional y ha ocupado importantes cargos de responsabilidad ejecutiva entre los que figuran los de Consejero Delegado de la Banca Jover, de Corporacion Financiera Reunida (Cofir), de Caixabank y de Banco Europa; ha sido también vicepresidente ejecutivo de Caixabank France y director provincial del Banco de Santander en Barcelona y ha formado parte de numerosos consejos, entre ellos, Fecsa, Inmobiliaria Colonial, NH Hoteles, Banco Zaragozano, de las empresas portuguesas Lusotur y Cofipasa, de Sindibank, Eurollenic (Grecia) Cofinec (Hungría) Pascual Hermanos, Editorial Grijalbo, Banco Herrero, Banco Mapfre y Caixabank Mónaco.
En la actualidad preside Llopart Euroconsejo S.L y N mas 1 Catalunya; es consejero de las sociedades Areas, Soedi 2004 y Seeliger y Conder Internacional S.L. y consejero asesor de Cirsa Bussines Corporation S.A.







PLAYSTATION 3



El personaje seleccionado realizará ataques bajo un sistema de órdenes muy eficaz.

THE LAST REMNANT

FECHA DE LANZAMIENTO
PRINCIPIOS 2009

PS3 Dada la capacidad de una consola como **PlayStation 3**, los juegos de rol que aparezcan en ella tienen que ser como mínimo apabullantes en forma y fondo. Y ***The Last Remnant*** va a cumplir esta ley no escrita. **Square Enix** aúna conceptos del rol oriental y occidental en esta aventura, que gira en torno a Rush, a Sykes y a su hermana, la cual es secuestrada por criaturas aladas. Durante su rescate, Sykes se topa con Las Reliquias, objetos de enorme poder que le ayudarán a salvar el mundo. En el juego, el combate será por turnos, y en él se podrá dirigir a un gran número de personajes en medio de batallas masivas. Además, la acción contará con pruebas de habilidad y reflejos.



Nuestros aliados seguirán las indicaciones que les demos para combatir por sí solos.

« Espectacular. The Last Remnant cuenta con espectaculares localizaciones, una gran dirección artística y una realización cinematográfica.



Todo lo que necesitas para estar a la última

TECNO

DESDE CUALQUIER ÁNGULO

Marco Kodak

Sí, ya está más visto que los tebeos... ¿qué casa no tiene ya un marco digital? Pero es que éste es muy especial; además de ser inalámbrico, evitando así los incómodos cables y búsqueda de enchufes cercanos, va equipado con tecnología OLED. Esta tecnología ofrece una calidad de imagen inigualable con una visualización perfecta desde cualquier ángulo. La pantalla, aparte de ofrecer un ángulo de visualización de 180º, es de 7,6 pulgadas. El gran pero, su elevado precio. (A la venta estas navidades)

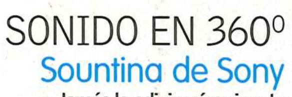
999 $ www.kodak.com



LITTLE BIG PLANET

¡Te contamos todo sobre este magnífico plataformas para PlayStation 3 de Sony C.E. en la página 46!





SONIDO EN 360º

Sountina de Sony

Jamás lo adivinarías si no te dijeran lo que es... un altavoz: es una columna tubular que ofrece un sonido que se dispersa por toda la longitud del tubo y alrededor del altavoz esparciéndose en 360º, permitiendo así un sonido cristalino sea cual sea el lugar en el que esté ubicado dentro de la sala. Lleva entradas estéreo analógicas y digital óptica/coaxial. 10.000 €

www.sony.es

TRES DE NECESIDAD



1 Car Stand

Si tienes el Go!Explore hazte ya con este soporte para coche que permite fijar tu PSP Slim sobre el salpicadero como si se tratara de un GPS convencional. Consta de un brazo modular con anclajes de seguridad. PVP: 25,15 € (con cargador de coche).

2 Universal guitar bag

Si eres un apasionado del Guitar Hero y Rock Band, este complemento es perfecto para que puedas transportar tu guitarra con total seguridad. Es de nylon y sirve para cualquier modelo de guitarra. PVP: 20,95 €

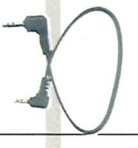


3 Metal Speaker Case

Se trata de una práctica caja metálica de color gris plata con interiores en negro que potencia las posibilidades multimedia de tu PSP Slim. Destacan, sobre todo, sus dos altavoces integrados capaces de reproducir el sonido con gran calidad. PVP: 62,95 €











El detalle.
Cascos muy heavys.

Coincidiendo con el lanzamiento del nuevo disco de Metallica, Death Magnetic, Skullcandy saca a la venta (en edición limitada) estos cascos con la efigie del grupo en los auriculares.

FLIP FLAP
BlackBerry Pearl Flip 8220

Este BlackBerry de RIM es uno de los más cómodos y sencillos de utilizar del mercado debido a su formato plegable. Va equipado con todas las características de los smartphones BlackBerry y todo tipo de posibilidades multimedia, así como acceso a Internet de alta velocidad.
(PVP no disponible) www.rim.com





PARA HACER DEPORTE
Keia de Blusens

Compacto, ligero y muy fácil de utilizar. Así es este nuevo reproductor MP3 de Blusens. Tan sólo pesa unos 19 gramos y sus dimensiones (4,6 cm x 4,1 cm x 1,2 cm) le hacen perfecto para que te acompañe mientras haces deporte. Está disponible en distintos colores y acabados (¡incluso en neopreno!).
35,90 € (2GB) y 49,90 € (4GB) www.blusens.com

UN MOUSE VOLADOR
MX Air de Logitech

Este ratón ha sido considerado como uno de los productos más innovadores del momento. Y es que no es para menos, pues funciona tanto en el aire como en superficie. Es decir, con este MX Air podrás navegar por Internet, enseñar fotografías y manejar cualquier contenido de tu ordenador sin necesidad de apoyarlo en la mesa.
149 € www.logitech.com



www.revistaplaystation.com

Entra en la web de PlayStation Revista Oficial para seguir al día las noticias más importantes, nuestros tests o lo que está por llegar... Y, por supuesto, los mejores reportajes y las guías más exhaustivas para que no te pierdas ni un secreto de tus juegos favoritos de PlayStation.

Nada se sabe de los malos que saldrán en Arkham Asylum, sólo se tiene confirmación de que Joker será el jefazo y de que también aparecerá Killer Croc...

¡OTRO BATMAN PARA PS3!

Batman Arkham Asylum, de Rocksteady Studios, será la nueva aventura del hombre murciélago

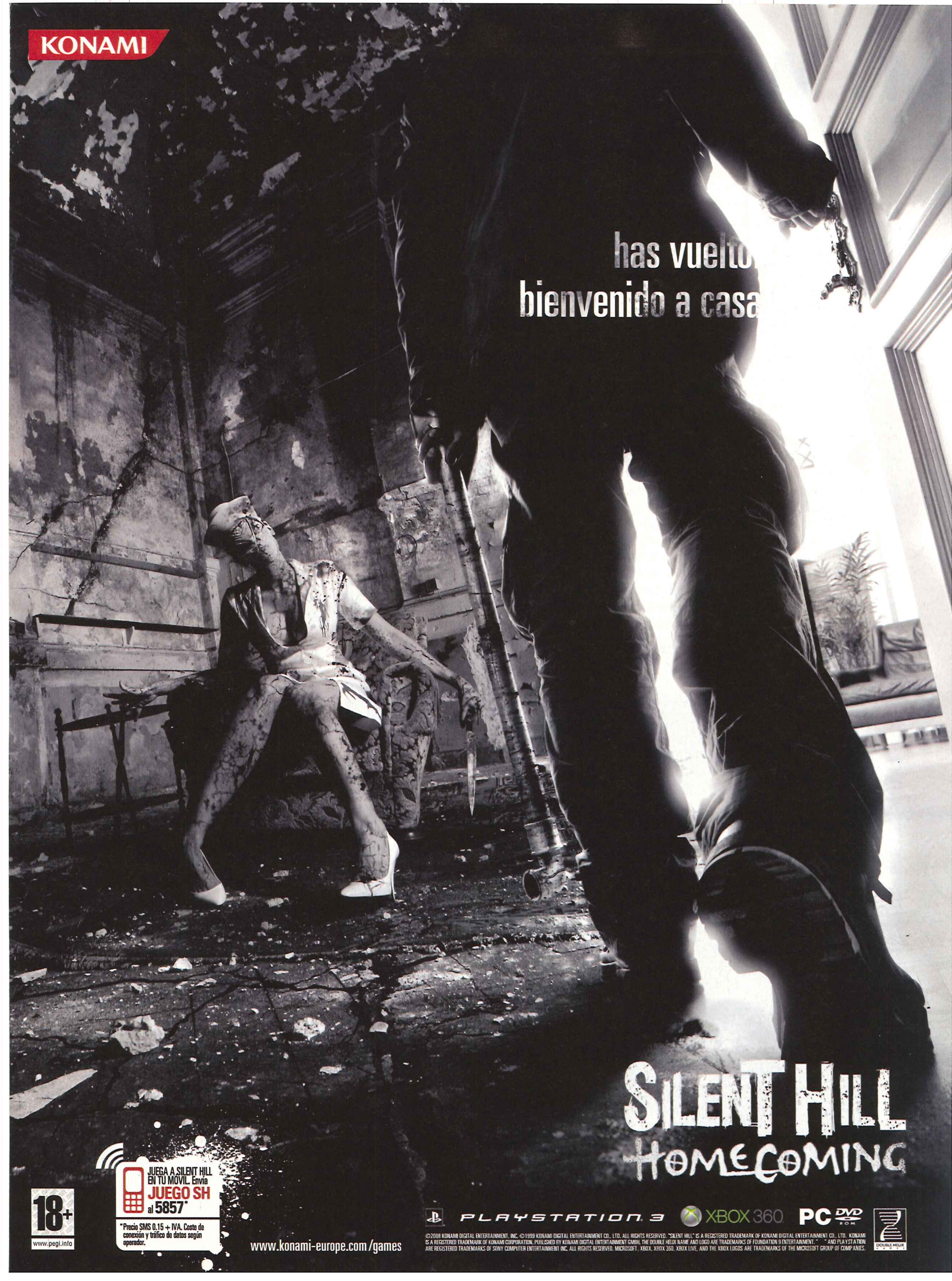
EA anunció hace un tiempo un juego sobre la película *El Caballero Oscuro* de Christopher Nolan, que está siendo desarrollado por **Pandemic** y que saldrá en primavera del año que viene. Así pues, *Arkham Asylum* no tiene nada que ver con ella. Con un guión original a cargo de Paul Dini, galardonado guionista de **DC**, esta entrega a cargo de **Rocksteady Studios** tendrá lugar en el famoso manicomio de *Gotham*, en el que *Batman* sufre una emboscada por parte de Joker cuando va a entregarle. Será un juego de acción que incluirá combates brutales, enemigos gigantescos y el tenebroso ambiente que hace tan característico el universo del hombre murciélago. Aún no tiene fecha de salida exacta, aunque está previsto que lo haga durante 2009.

UBISOFT MUESTRA SUS PLATINUM

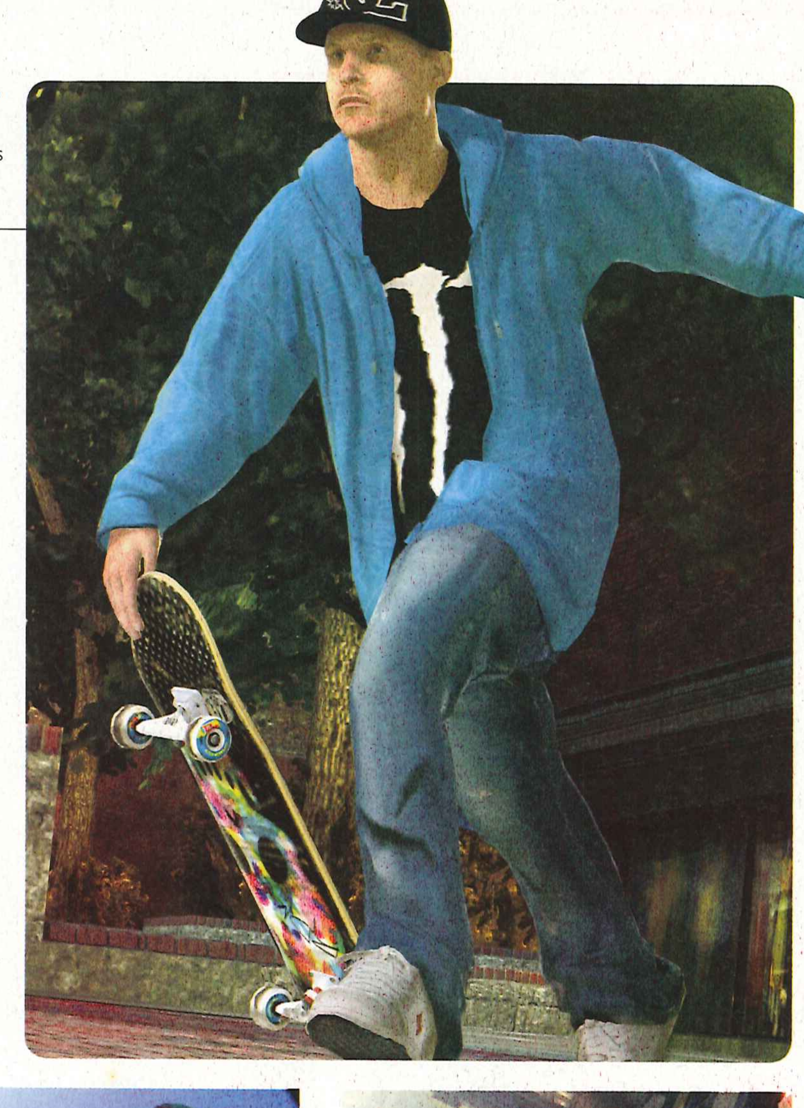
Los primeros serán Oblivion y Assassin's Creed

A los cinco juegos de **Sony C.E.** (*Resistance, Heavenly Sword, Uncharted, MotorStorm* y *R.&C.: Armados Hasta Los Dientes*), además de *Virtua Tennis 3* de **Sega**, que inauguraron la serie *Platinum* de **PS3** hace pocas semanas, se les han unido durante este mes dos de los títulos estrella de **UbiSoft**: *Assassin's Creed* y *The Elder Scrolls IV: Oblivion GOTY Edition*. Saldrán igualmente a 29,95 €, por lo que si aún no los has jugado, ahora tienes una gran oportunidad para disfrutar de dos auténticos juegazos.




KONAMI
has vuelto,
bienvenido a casa
SILENT HILL
HOMECOMING
18+
www.pegi.info
JUEGA A SILENT HILL EN TU MÓVIL. Envía
JUEGO SH
al 5857*
*Precio SMS 0.15 + IVA. Coste de conexión y tráfico de datos según operador.
www.konami-europe.com/games
PLAYSTATION 3
XBOX 360
PC DVD ROM
©2008 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT, INC. ©1999 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. "SILENT HILL" IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. KONAMI IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. PUBLISHED BY KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT GMBH. THE DOUBLE HELIX NAME AND LOGO ARE TRADEMARKS OF FOUNDATION 9 ENTERTAINMENT. " " AND PLAYSTATION ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES.





» **Profesionales.** En Skate 2 habrá disponibles más de 20 patinadores profesionales como PJ Ladd.

SKATE 2, A LA VENTA EN 2009

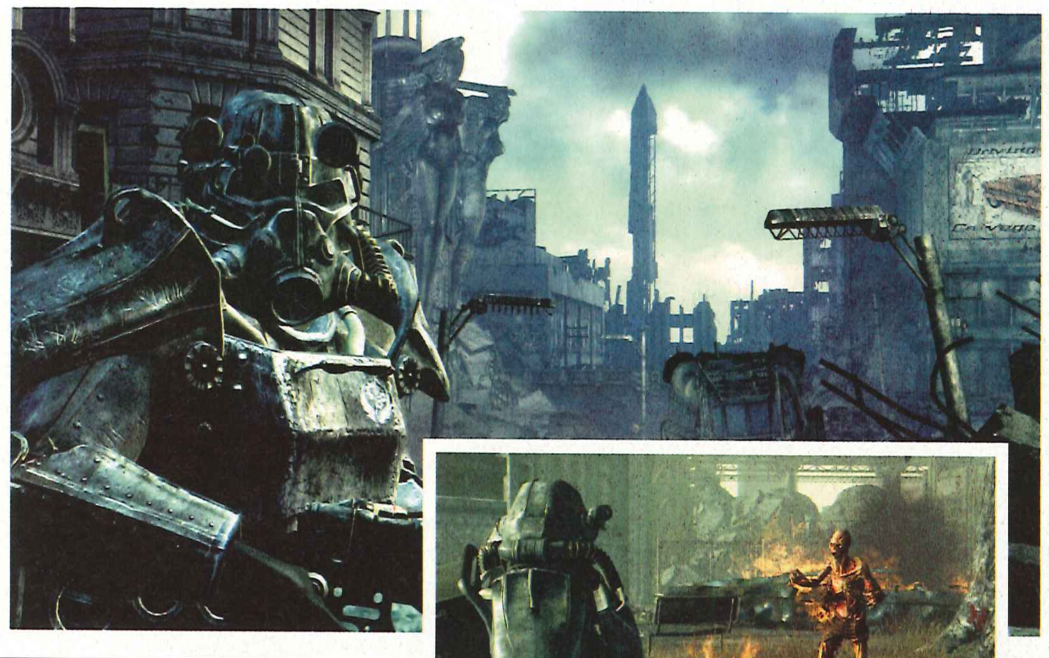
El juego que revolucionara el control del monopotín virtual, cuenta ya con una segunda entrega cargada de novedades

Han pasado cinco años (en el juego) desde la última cita en San Vanelona. La ciudad, una mezcolanza de San Francisco, Vancouver y Barcelona, ha sido devastada por un terremoto y está en plena reconstrucción. Mientras tanto, tu personaje acaba de pasar un lustro en la cárcel y de nuevo tiene que ganarse una reputación en las calles. Éste es el planteamiento inicial del juego, que promete doblar el número de trucos respecto a la primera entrega, un *frame rate* de 60 *fps.*, un motor gráfico más depurado y un mayor grado de personalización de los *skaters*. ***Skate 2*** también presentará un nuevo modo On-line, llamado *Regular Vs. Goofy*, basado en una competición real de la marca de ropa y calzado *Etnies*. El juego saldrá en 2009 y contará con más de 20 *skaters*.









ATARI PRESENTA FALLOUT 3

En un mundo a la espera de que finalice el invierno nuclear, nuestro protagonista deberá atravesar escenarios devastados que no superaron la década de los 50. Para ello, deberemos crear su identidad, modificando a nuestro antojo sus habilidades (en valores seleccionables, llamados puntos S.P.E.C.I.A.L.) y su carácter; nos enfrentaremos con decisiones morales y prácticas que influirán radicalmente en el desarrollo de los acontecimientos y las misiones que tengamos que llevar a cabo.

El juego ofrece total libertad de movimiento por el escenario, dos modos de lucha, *Action RPG* y por turnos, contando en este segundo tipo con el sistema de porcentaje de daños sobre el enemigo y la posibilidad de decidir si queremos presenciar la acción en primera o en tercera persona. Una oferta muy interesante para amantes de la estética retro y adictos a la *Nuka-Cola*.

GUITAR HERO®

WORLD TOUR

LA EXPERIENCIA MUSICAL MÁS COMPLETA

NUEVO GUITAR HERO CON BATERÍA, GUITARRA, MICRÓFONO Y MÁS DE 85 CANCIONES PARA TOCAR EN GRUPO

A LA VENTA EN NOVIEMBRE

WWW.GUITARHERO.ES





PlayStation.2









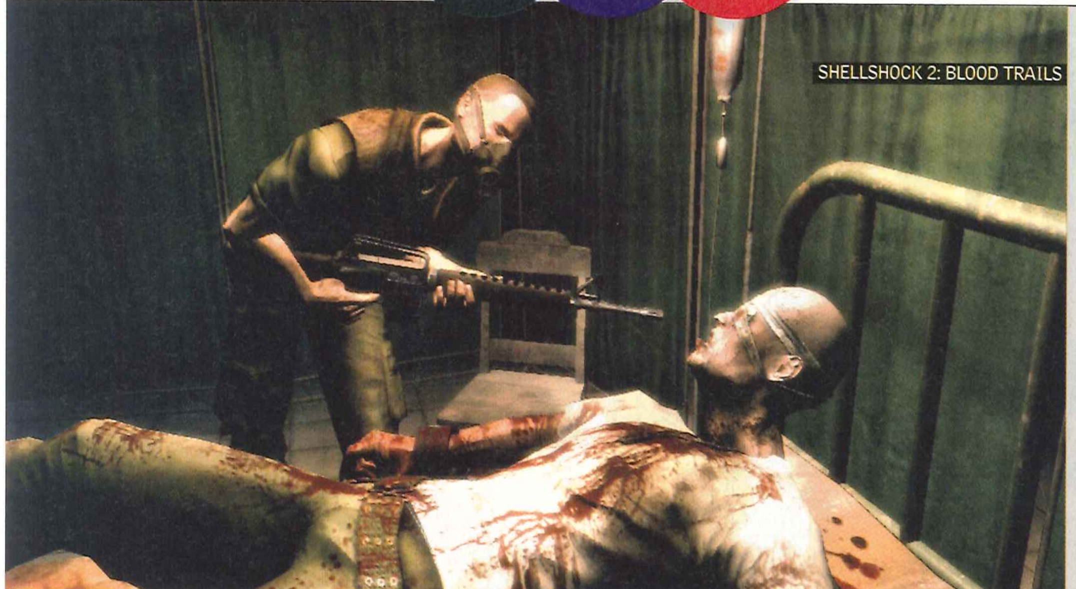








activision.com







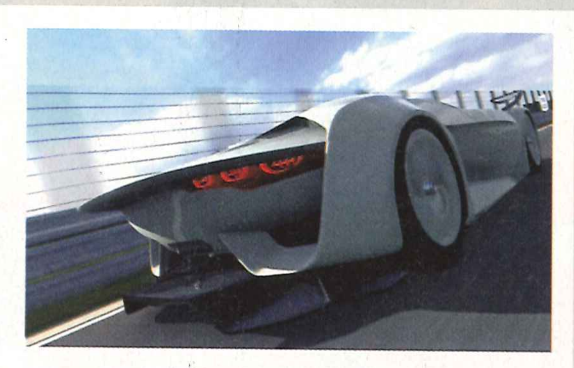
NOVEDADES DE PROEIN

Títulos para PlayStation 3 y PSP

Proein Games pondrá a la venta estas navidades *Shellshock 2: Blood Trails*. Este título de **Rebellion Studios** sitúa al jugador en la guerra de Vietnam con un *shooter* en primera persona con toques de terror psicológico. Ya dentro del catálogo de **PSP**, desde el 24 de octubre está disponible el primer capítulo de la saga *Star Ocean*. Se trata de una versión totalmente remasterizada para adaptarse a **PSP**. Se han incluido nuevas escenas animadas y dobladas. Siguiendo con la portátil, **Proein** también ha anunciado que en primavera distribuirá *Monster Hunter Freedom Unite*.

DE PS3 AL CONCESIONARIO

En el Salón Internacional del Automóvil de París se ha presentado **GTbyCITROËN**. De esta forma pasa a ser el primer vehículo que, siendo concebido para un videojuego (aparece de forma exclusiva en *Gran Turismo 5 Prologue*) ha pasado a convertirse en un coche real. Los visitantes de la exposición tendrán la oportunidad de probar el modelo gracias a una *demo* descargable para *GT5 Prologue*. El vehículo nació del encuentro entre Takumi Yamamoto de **Citroën** y Kazunori Yamauchi de **Polyphony Digital Inc.**, el padre de la saga *Gran Turismo*. *«GTbyCITROËN muestra cómo los mundos del motor, tanto virtual como real, pueden unirse para colaborar»*, declaró Kazunori en la presentación.







Gana una PS3 jugando a Buzz!

Durante los jueves del mes de octubre tendrás la oportunidad de jugar a Buzz! El Multiconcurso en la cervecería The Irish Rover (Avda. del Brasil, 7-Madrid) desde las 18:30 hasta las 22:00. La mejor puntuación final del mes ganará una PlayStation 3, el juego Buzz! El Multiconcurso y los pulsadores.

singstar



Queen en la SingStore

Para inaugurar los Songpacks descargables de la SingStore, Sony C.E. ha incluido dos paquetes con cinco canciones cada uno de la mítica banda Queen. Temas como One Vision, We Will Rock You o We Are The Champions, estarán disponibles en dos Songpacks a 6,99 € cada uno.



PlayStation R.O. estuvo en el stand de Deego Toys

La compañía Deego Toys colaboró con revistas de Grupo Zeta durante la pasada Campus Party. Presentaba una nueva línea de discos duros en forma de muñeco, con una capacidad de 160 GB. Se pondrán a la venta estas navidades por 119 €.



7+
www.pegi.info
LittleBigPlanet™
JUEGA
CREA
COMPARTE
23·10·08
LLEGA LA REVOLUCIÓN DEL VIDEOJUEGO
www.littlebigplanet.com
PLAYSTATION 3

RESIDENT EVIL 5

¡NOVEDADES EN EL TOKYO GAME SHOW!

Capcom ha desvelado nuevos personajes y detalles de cómo será el juego cooperativo On-line en la feria del videojuego nipona







Albert Wesker, líder de S.T.A.R.S., con poderes sobrehumanos por su exposición al virus, también está implicado en este nuevo Resident.

Resident Evil 5 va tomando forma y nos va sorprendiendo mes a mes con la información que **Capcom** ofrece poco a poco. En esta ocasión, ha aprovechado el **Tokyo Game Show 2008** para volver a mostrar algunas de las credenciales de la quinta entrega de la saga.

Por fin, hemos visto a Albert Wesker en acción en el impresionante vídeo que se ha mostrado en el **Nippon Convention Center**. Los poderes que le confirió la exposición al virus le convierten en un enemigo terrible. Los desarrolladores no han aclarado cuál es su relación con los acontecimientos que han conducido a Chris Redfield hasta Kikuju, en el corazón de África, pero en estas páginas podéis comprobar que su aparición está asegurada. Otro de los personajes (la bella señorita que posa junto a Wesker sobre estas líneas) que se han anunciado es Excella Gionne, presidenta de la corporación farmacéutica, *Tricell Africa Division*. Su ascenso en la compañía



Capcom ha confirmado el modo On-line cooperativo para RE5

ha tenido que ver mucho con los negocios que mantiene con Wesker... En otro plano del juego, uno de los grandes alicientes de ***Resident Evil 5*** es la confirmación del modo cooperativo On-line. Ahora también podrás vivir la aventura en colaboración con un segundo jugador. El que inicie la partida lo hará como Chris Redfield y el que se incorpore podrá controlar a Sheva (que, por cierto, será la única forma de poder manejar a este personaje durante la aventura).

Jun Takeuchi todavía no ha anunciado oficialmente si ***Resident Evil 5*** va a abandonar definitivamente el sistema clásico de control de la serie por uno al estilo *Gears Of War*, tal y como anunció hace poco.





Final Bosses. El monstruo del hacha gigante y el portador de una motosierra kilométrica son los dos únicos jefes finales que hemos podido ver hasta el momento, y por ahora, ya es bastante para no dormir.





EN JEEP

Desde las lejanas instalaciones del Nippon Convention Center de Makuhari Messe en Tokio, van llegando novedades sobre el debut de Resident Evil en alta definición. Aunque el juego ya presenta una «pinta» alucinante, Capcom se va a tomar su tiempo para dejar esta quinta entrega pulida como un diamante. Entre las informaciones que nos van llegando, aparte de los nuevos personajes y la confirmación del modo cooperativo On-line, hemos visto tráilers e imágenes de espectaculares persecuciones a bordo de vehículos, disparando a los engendros con una ametralladora.



La final estuvo llena de tensión hasta el minuto 90. Dennis Winkler, que perdió el partido por tres goles a dos, acabó incluso tirando su mando al suelo lleno de rabia.


El campeón de la fase final de PES Liga 2008, disputada en Roma, posa orgulloso con su copa junto al padre de PES, Shingo Takatsuka.

ALEMANIA DOMINA LA FINAL DE LA PES LIGA 08

Los dos representantes teutones se enfrentaron en la gran final, que acabó llevándose Sven Wehmeier

El famoso dicho de «el fútbol es un deporte de once contra once en el que siempre ganan los alemanes» quedó materializado en la final de la *PES Liga 2008* celebrada en Roma el día 27 de septiembre. Alemania consiguió que sus dos representantes se enfrentaran por la ansiada copa de campeones. A pesar de que nadie se esperaba este aplastante dominio, la mayoría de la gente sí tenía a Sven Wehmeier entre sus favoritos. No obstante, Dennis Winkler, ataviado en todo momento con su bufanda, demostró su calidad en las fases de grupos y eliminatorias hasta lograr hacerse un hueco en la final controlando a Francia. Esto, desde luego, tiene un valor añadido porque prácticamente la totalidad de participantes disputó el torneo con la selección de Brasil y su cuadrado mágico (Kaka, Ronaldinho, Ronaldo y Adriano) llevando todo el peso ofensivo.

A partir de las semifinales, todos los partidos fueron proyectados en pantallas enormes para disfrute del personal y del creador de la saga *Pro Evolution Soccer*, Shingo «Seabass» Takatsuka, quien estuvo allí sentado junto a miembros de su equipo, presenciando los duelos y felicitando a todos los finalistas.

LA DOLCE VITA. El extra lujosísimo hotel Westin Excelsior, situado en la famosa Vía Vittorio Veneto fue el lugar elegido por Konami para la celebración de las finales europeas de PES Liga 2008. Lo ostentoso de sus habitaciones, su piscina climatizada, su sala de fitness y, por supuesto, sus estancias preparadas para probar el nuevo Pro Evolution Soccer 2009, hicieron que más de uno no quisiera regresar a su casa.

Tres días de PES y diversión en Roma.

Konami organizó un gran evento a la altura de lo que debe ser una final europea de *PES Liga*. Los veintiocho participantes que se dieron cita vieron satisfechas todas sus necesidades, desde una sala para la competición bien equipada y acondicionada hasta una habitación de entrenamiento con multitud de máquinas para calentar motores. Los periodistas tampoco tuvimos motivos para quejarnos: torneo para la prensa de *PES 2009*, partidillos de futbol por países junto al Estadio Olímpico de Roma, conferencias de prensa y entrevistas con «Seabass» y su equipo. Y por supuesto, turismo.







La furia roja. Para representar a nuestro país acudieron a Roma Richard Hortet (RixardHB) y Luis Sintas Sola (Superdinho). Este último logró llegar hasta cuartos, donde cayó ante el italiano Parisi.





LOS MEJORES VIDEOJUEGOS PARA TU MÓVIL

BUZZ!

El popular juego de consola de preguntas y respuestas nos pone a prueba ahora en móvil

Ahora que ejercitar la mente parece estar de moda, no estaría de más que también empezásemos a poner a prueba nuestra memoria y conocimientos generales. *Buzz!* para móviles puede ser la mejor y más divertida forma de hacerlo. Inspirado en el popular juego de **PlayStation**, *Buzz!* ha sido desarrollado por **Estudio X** y ha conseguido una excelente conversión que se adapta como anillo al dedo a las particulares necesidades del móvil sin perder la simpatía y colorido de los personajes; además, incluye escenarios originales. Han acertado, por ejemplo, al recrear perfectamente el peculiar ambiente y toda la tensión de este tipo de concursos en los que casi todas las preguntas parecen tener trampa y el tiempo corre en contra de nuestros intereses. La mecánica es sencilla y sólo requiere del *joystick* y un botón.

En cuanto al nivel de las preguntas, hay que decir que está muy bien estudiado y que será capaz de divertir a todos los públicos, pues mezcla gran variedad de temas y alterna cuestiones de cultura general con otras de actualidad. La mecánica es bien sencilla: responder a todas las preguntas bien e ir superando ronda tras ronda para alcanzar la máxima nota.











SI TE GUSTÓ...
¿SABES MÁS QUE UN NIÑO DE PRIMARIA?
Otro divertido juego inspirado en un programa de preguntas.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

(+) Una mecánica de juego divertida y una gran selección de preguntas. Apto para todos los públicos.

(−) No sabemos la cantidad de preguntas que dispondrá, ni la frecuencia con que las repetirá.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,0	9,0	8,7	9,0
Alegre, colorido y con todos los personajes y escenarios de la versión de consola.	Con las melodías típicas de los concursos. Generan tensión.	Sencillo, entretenido y al alcance de todos los públicos.	



Cómo descargarte un videojuego desde tu **movistar**

01 ENTRA EN EMOCIÓN
Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.



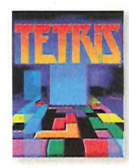
Toda la información en
www.movistar.es

PARA DESCARGARLO ENVÍA EA AL 22404

BUSCAMINAS 2

La diversión ya no es exclusiva de PC

Veintidós veces nombrado «Mejor juego del año» por la revista oficial de los funcionarios, el popular *Buscaminas* es uno de los juegos de ordenador más jugados de todos los tiempos. Bromas aparte, no cabe duda de que se trata de uno de los títulos más conocidos y, curiosamente, también uno de los que mejor puede adaptarse y versionarse para móvil. Así lo acaban de demostrar **Eidos** y **Electronics Arts Mobile** readaptando el clásico y añadiendo a la jugabilidad de siempre unos gráficos más actuales, más modos de juego y un montón de elementos novedosos. Ahora, por ejemplo, tendremos la posibilidad de elegir nuestro personaje, de comprar *items* capaces de facilitarnos las cosas y hasta la opción de jugar en modo Carrera con retos constantes y de dificultad creciente. La mecánica de juego es la misma, sólo que se han añadido algunos elementos nuevos para poder sacar el máximo partido al clásico. Para que os hagáis una idea, por contar, cuenta con un modo para dos jugadores simultáneos por turnos que seguro hace las delicias de los más veteranos del *Buscaminas*. Ya se sabe, renovarse o morir... en este caso con una mina.



SI TE GUSTÓ...
TETRIS
Otro clásico para los «jugones» más veteranos y con gustos más tradicionales.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS


Toda la jugabilidad del clásico de ordenador potenciada, además, por nuevos modos de juego.


En los momentos de tensión, cuando quedan sólo segundos, los botones no son tan precisos como el ratón.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
8,6	8,0	9,0	8,5
Mucho mejor, más actual y más bonito que el juego original de ordenador.	Las melodías no son de esas que ayudan a pensar, más bien al reves.	Toda la jugabilidad del clásico ahora fortalecida con más modos de juego.	

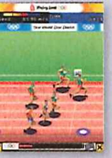




1
LA RULETA DE LA SUERTE
El popular programa de TV en tu móvil.



2
BATMAN: EL CABALLERO OSCURO
Batman reparte como nunca.



3
BEIJING 08 JUEGO OFICIAL
Citius, altius, fortius... movilforum.



4
PANG 3
Para muchos, el mejor juego de recreativa. La tercera entrega para móviles.



5
ASPHALT 4 ELITE RACING
Un juego de coches tan bueno que parece casi de consola.



6
LOS SIMS 2
Este juego de Electronic Arts es la mejor forma de llevar una doble vida.



7
TETRIS
El arcade que revolucionó por completo la historia del videojuego. El original.



8
FIFA 09
El juego de fútbol de moda también golea en móviles.



9
HUMOR AMARILLO: EL JUEGO MÓVIL
Más divertido que verlo en TV.



10
SOLITARIO 12 EN 1
Nunca un solitario ha estado tan bien acompañado, ni con mejores cartas.

ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A **EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS** PARA DESCARGARTE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS

NOTICIAS



NUEVO

JOYSTICK ZEEMOTE

Telefónica introduce en el mercado español una nueva forma de jugar desde el móvil, como ya hiciera en su día con los juegos *Symbian* o los ahora populares juegos 3D. Se llama ***Zeemote***, viene desde los Estados Unidos y es un *Joystick* del tamaño de un mechero que se conecta al móvil a través de *Bluetooth*. Exclusivo de **Telefónica**, el joystick ***Zeemote*** se puede adquirir directamente en la tienda On-line de movistar.es y su precio para nuevos clientes es de 19,90 Euros. Los usuarios que ya sean clientes **movistar** pueden también adquirirlo mediante el programa de puntos desde este mismo momento. En su promoción de lanzamiento, el *joystick* está asociado al terminal **3G Sony Ericsson K530i** e incluye una oferta de cuatro juegos de gran éxito en descargas en **emoción**: *Fight Night, Need For Speed Prostreet, Prince Of Persia* y *Pacman*. ***Zeemote***, que es compatible con todos los terminales que soporten *Bluetooth 2.0*, mejora considerablemente la experiencia de juego al funcionar como un auténtico mando de consola. Es de manejo realmente sencillo y al alcance de todo el mundo, ya que es detectado de forma automática una vez que haya arrancado el juego. Con la comercialización de este nuevo y exclusivo dispositivo, **Telefónica** afianza el liderazgo en el mercado español de videojuegos para móvil, ofreciendo siempre a sus clientes los últimos avances.



Con las dimensiones de un mechero, el nuevo Joystick Zeemote es perfecto para todo tipo de juegos.

02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

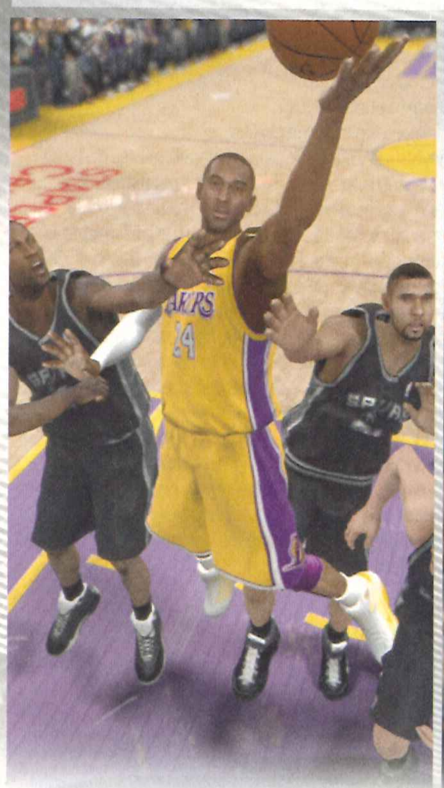
05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.

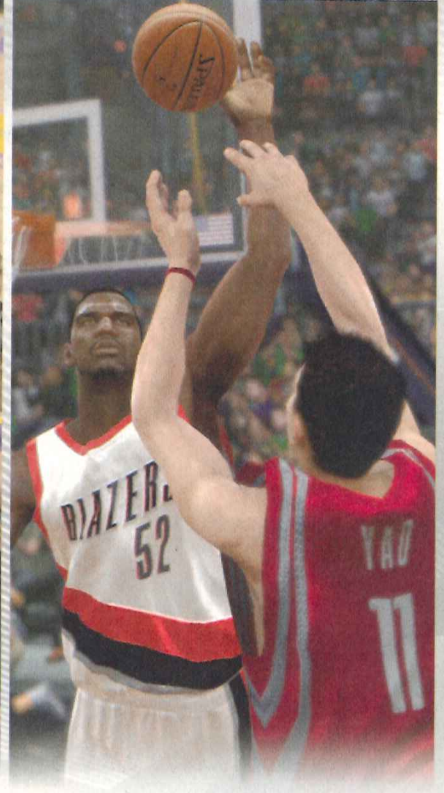
609 ó 1485 Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).



MÁS NOVEDADES

- Actualizaciones automáticas de las plantillas (24/7) a través de Xbox LIVE®/PSN
- Modo multijugador online de hasta 5 contra 5.
- Gráficos HD mejorados aún más reales









NBA.COM

JOSE 8 CALDERON

YA A LA VENTA







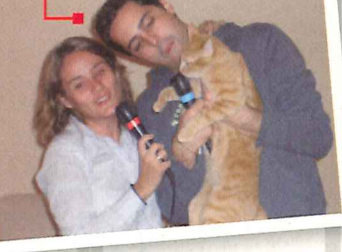
PlayStation SINGSTAR & SINGSTORE

Canta y diviértete con el karaoke de Sony



Ahora eres tú el cantante que busco. Envíanos una foto a **singstar.ps@grupozeta.es** de tu actuación SingStar más estelar y tendrás un **SingStar ABBA**.

¡GANADORES! Vir, Rober y Zizouqui en un momento estelar cantando con SingStar... Nos preguntamos si la gatita les habrá ganado en modo Batalla.



¡GANA UN SINGSTAR! Participa en el concurso enviándonos una foto divertida jugando con SS.



2 SONGPACK QUEEN

1 WE WILL ROCK YOU
2 ANOTHER ONE BITES THE DUST
3 WHO WANTS TO LIVE FOREVER
4 I WANT IT ALL
5 WE ARE THE CHAMPIONS

1 BOHEMIAN RHAPSODY
2 ONE VISION
3 CRAZY LITTLE THING CALLED LOVE
4 KILLER QUEEN
5 BICYCLE RACE

SINGLES NUEVOS

1 **TALK** COLDPLAY
2 **THE RIVER** GOOD CHARLOTTE
3 **UNWRITTEN** NATASHA BEDINGFIELD
4 **DO YOU REALIZE?** THE FLAMING LIPS
5 **ARE YOU GONNA BE MY GIRL** JET

SUGERENCIAS PARA SONGPACKS

1 **SONGPACK PEREZA** ANNA
2 **SONGPACK ASIA** THE ELF
3 **SONGPACK SERJ TANKIAN** LUCÍA
4 **SONGPACK RAMMSTEIN** NEMESIS
5 **SONGPACK DEL AMITRI** R. DREAMER
6 **SONGPACK AC/DC** JOHN TONES

LA ESTADÍSTICA

LA CANCIÓN DISNEY MÁS QUERIDA

La redacción de PlayStation R.O. está llena de nostálgicos... SingStar Canciones Disney ha despertado nuestros recuerdos, estos son nuestros temas favoritos:

ERES TÚ MI PRÍNCIPE AZUL (La Bella Durmiente) **(88%)**

HAY UN AMIGO EN MÍ (Toy Story) **(10%)**

TODOS QUIEREN SER YA GATOS JAZZ! (Los Aristogatos) **(2%)**

HALLOWEEN EN LA SINGSTORE



1 DAVELEVO
Spice Girls (Wannabe)
No sabemos si los espasmos que da esta monjita (con crucifijo y todo) son de la emoción de escuchar a las chicas picantes o por un exorcismo...



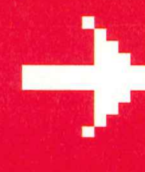


POKERFACEL12
Wolfgang Petry (Wahnsinn)
Toda una fiesta en casa con el diablo como anfitrión... Tridente va, tridente viene, ¿dónde acabará al final?





DARKONEX
Scissor Sisters (I don't feel like...)
Una mezcla de Jason y la Barbie (por el pelo pollo de la peluca...). Vamos, más que miedo, te tronchas de la risa.



SS CANCIONES DISNEY
¡Todo lo que debes saber sobre esta nueva entrega en la pág. 117!

cantos de sirena

POR **ANNA**

NUEVAS FÓRMULAS

Después de la separación de grupos y del abandono de los vocalistas de bandas con solera, llega el turno de los recopilatorios de grandes éxitos. ¿Pero qué está pasando en la música? Agotamiento, cansancio, aburrimiento... ¿ya no hay nada más que contar? Por favor, es como el que escribe unas memorias con tan sólo 10 años de vida. *Taxi, Despistaos*... y un sinfín de grupos que, aprovechando el tirón de una canción muy radiada (o, concretamente, por ser la sintonía de una serie de TV; sí, hablo de la banda de Dani, More & Cía.), ¡hala! te sacan un álbum recopilatorio. Y digo yo, ¿no será mejor que en época de crisis las discográficas destinen su dinerico a nuevas producciones? Ellos, los artistas, lo agradecerán y nosotros, los oyentes, también.

> «Toca el turno de recopilar, ¿no hay más que contar?»

Otra asunto son los *Songpacks* de la *Store*... que por menos de 7 € te puedes comprar cinco canciones de *Queen* (por ejemplo). Sí, es un recopilatorio, pero es más barato que un CD de Grandes Éxitos con 15 temas (que unos te gustan y otros no) por 20 €. Señores de la Industria Musical, hay que buscar nuevas fórmulas más económicas y más sencillas.



... te estará esperando un mundo de nuevas sensaciones.

Y ya no podrás parar ni sus besos apasionados ni tu deseo. Y será genial dejarte llevar sin miedo a que te corten el rollo. Porque llevarás tus **condones Love o Fantasy**, pensados para que no te quiten comodidad. Preservativos con **forma Easy-On, más fáciles de poner**. Y **extra lubricados**, para ya sabes..., sentir más placer y tener mayores sensaciones. Son de la más **alta calidad, son Durex**.







CPSP 0819 CAT

www.soyunmuaker.com

Conecta tu PlayStation 3 a la red y entra en un mundo lleno de posibilidades



LO MEJOR DE JAPÓN

Las nuevas aventuras de Rockman (que es como se conoce a Megaman en Japón) están ya listas para ser descargadas en la Store de este país. Los usuarios de allí también pueden encontrar nuevos sets de cartas para The Eye Of Judgment, así como personajes extra (el mismísimo Kratos de God Of War) para Everybody's Golf 5, el arcade de golf.



LO MEJOR DE EE.UU.

La demo de Eternal Sonata, el esperado RPG de Namco Bandai, ya ha llegado a la tienda On-line americana (esperemos que pronto lo haga a la europea), así como la de Brothers in Arms: Hell's Highway. Además, nuevos conjuntos de armas adicionales para el título de lucha Soul Calibur IV y las dos entregas de Untold Legends listas para ser disfrutadas en PSP.



El sueño se hace realidad: Bomberman para 8 jugadores vía On-line. Te costará salir de casa.

BOMBERMAN ULTRA

NUEVOS JUEGOS DESCARGABLES

Clásicos y modernos pronto en PlayStation Store

Cuando leas estas líneas, posiblemente ya se encuentre disponible para descargar en la *Store* española *Geon*, de **Pinnacle Software**. Se trata de un *arcade* frenético de propuesta sencilla, pero con muchas posibilidades. El jugador competirá contra otros tres participantes (que bien pueden ser humanos o estar controlados por la CPU de la consola) para lograr introducir una serie de objetos en la portería rival. *Geon* contará con gráficos en 1080p y además incorporará el sistema de trofeos inaugurado hace poco en **PS3**.

El siguiente juego impresiona ya sólo por el título: *Supersonic Acrobatic Rocket Powered Battle Cars*. Está desarrollado por **Psyonix Studios** y se trata de un *arcade* de conducción y combate ambientado en arenas cerradas en las que los jugadores se verán las caras en una especie de juego de fútbol con todo tipo de *items* y maniobras. Incorporará juego On-line, *rankings* y trofeos, así como la posibilidad de subir vídeos a youtube.com.



GEON

GEON. Se trata de una de esas originales propuestas, obra de un pequeño grupo de programación, que encuentra su hueco perfecto en la PlayStation Store.



S.A.R. POWERED BATTLE CARS

El último juego en mostraros aquí no necesita presentación, pues se trata de *Bomberman Ultra*: la versión definitiva del clásico artificiero de **Hudson**. Llegará este próximo invierno e incorporará un modo de juego para ocho participantes On-line, posibilidad de personalizar a tu personaje, cuatro jugadores en la misma consola y catorce escenarios diferentes en los que combatir.



LA MÚSICA DE PIXEL JUNK

Si te apasionan las bandas sonoras de los videojuegos más populares, debes saber que ya se encuentran disponibles en *PlayStation Store* las de *Pixel Junk Monsters* y *Pixel Junk Eden* por menos de 2 €. Ambos títulos, desarrollados por **Q Games**, fueron alabados en su momento por la calidad y por la originalidad de sus composiciones. Esperemos que esto no sea un hecho aislado y que más compañías se decidan a publicar sus bandas sonoras.









DEMOS PARA TODOS

Los títulos más esperados en versión reducida

Desde el último mes, muchas han sido las novedades en lo que respecta a las versiones de demostración de juegos de **PlayStation 3**, que como ya sabrás pueden ser descargadas de forma gratuita a tu consola desde *PlayStation Store*. Las últimas en aparecer han sido las de *Bioshock* y *Pro Evolution Soccer 2009*. El primero es el esperadísimo título de acción y aventura en primera persona de **2K Games**, mientras que el segundo no necesita presentación. También están ya disponibles las *demos* de *Mercenaries 2: World In Flames* de **Pandemic** y **Electronic Arts**, que te permitirá convertirte en un soldado de fortuna en una Venezuela ficticia. También se halla *Beijing 2008: El Juego Oficial De Las Olimpiadas*, gracias al cual podrás revivir los logros de los deportistas patrios en los recientes Juegos Olímpicos. Asimismo, podrás probar *Fracture*, el título de **Lucas Arts** en el que el entorno se deforma a tu paso; *Soul Calibur IV*, el genial *arcade* de lucha con armas de **Namco Bandai** y *Megaman 9*, la vuelta de uno de los personajes más veteranos de la historia de las consolas.

Variedad de géneros este mes en la PS Store



BEIJING. Compite en variadas pruebas gracias al simulador deportivo que Sega puso a la venta hace muy poco.

EXPANDE TUS JUEGOS.

Gracias a la opción de descargar contenido adicional para tus juegos favoritos de **PS3**, puedes alargar su vida útil o añadir nuevas posibilidades de juego. Este mes, la estrella en este sentido es el recientemente lanzado *FIFA 09*. Por 5,99 € te permite actualizarlo con todos los datos de cualquiera de las ligas europeas que incluye, entre ellas la española, además de la liga mejicana. Por otro lado, el lanzamiento (por fin) del simulador musical de **Electronic Arts**, *Rock Band*, en nuestro país ha traído consigo el casi obligatorio contenido para descargar en forma de nuevos temas, ya sea en solitario o en *packs*. Grupos como *Megadeth* o *Rush* ya tienen discos completos disponibles a un precio bastante competitivo.

Dejar una bomba o unas minas esperando al rival que te pisa los pies, y oír una explosión: un placer que no está escrito.

TEST

WIPEOUT HD

El futuro se vive a mil por hora

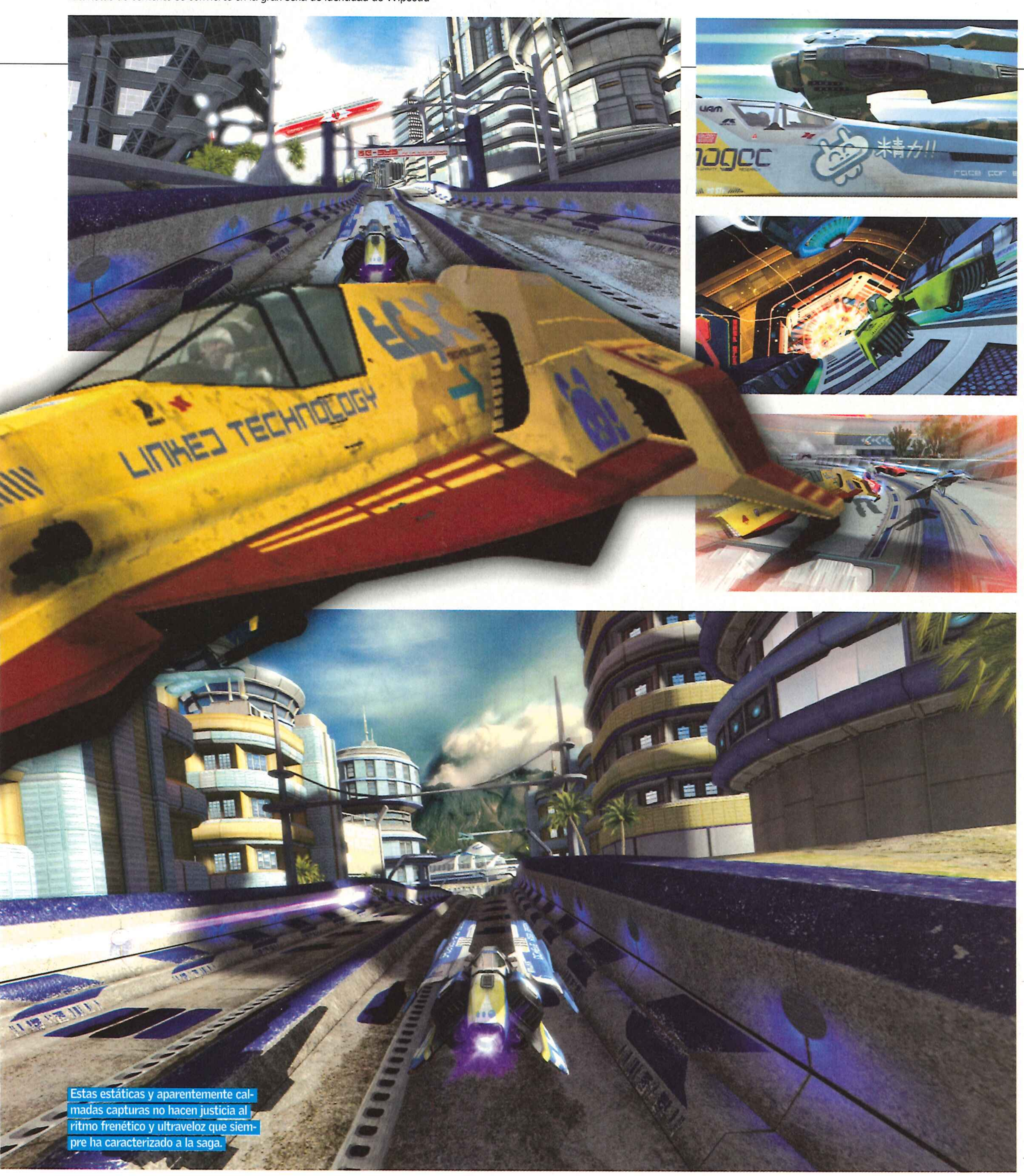
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **SCE STUDIO LIVERPOOL**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **998 MB**



Aunque no sea una franquicia que saque un nuevo título a la calle cada año, *Wipeout* ha hecho mucho por **Sony** y la popularización de la marca **PlayStation**. En los tiempos de la primera **PSone**, el primer *Wipeout* (descargable, por cierto, desde *PS Store*) y, sobre todo, su primera secuela *Wipeout 2097* dejaron bien claro que los videojuegos no eran cosa exclusivamente para niños y que podían generar mundos virtuales tan sugerentes y excitantes como el cine, los cómics o la literatura. El género de las carreras *arcade* futuristas había tenido algunos muy notables precedentes, pero los *Wipeout* de **PSone**, con el febril diseño de sus circuitos y naves, y su paradigmática banda sonora tecno, se convirtieron en el símbolo perfecto de un futuro deshumanizado, cruel y que funcionaba a mil por hora. Me detengo tanto en los precedentes de ***Wipeout HD*** porque, en cierta manera, ésta es una culminación de todas las entregas previas. Sin duda, la más brillante gráficamente hasta la fecha es un recopilatorio de ocho pistas ya mostradas en las dos excelentes entregas para **PSP**, *Pure* y *Pulse*, y que reformularon la serie recientemente. ***Wipeout HD*** es un recopilatorio de circuitos que funcionan como un tiro y con un sistema de juego con la mecánica pulida al máximo (incorpora, por ejemplo, novedades muy recientes de la serie, como los movimientos laterales instantáneos o los giros para aterrizar de los saltos con impulso). Pero también es una muestra de fe de **Sony** en la franquicia, pues permanece casi intacta, sólo con los lógicos cambios gráficos producidos por el paso de los años, fiel a sus orígenes, tan exigente y frenética como siempre. Ahora sólo falta que esa fe en *Wipeout* la demuestren también los habituales de *PS Store* para que **Sony** se decida a producir un ***Wipeout HD*** para **PS3** con contenido nuevo y el magnetismo de siempre.

Wipeout HD es el juego de descarga perfecto para PSN

Atardecer futuro. En HD más que nunca, la exquisita y fría ambientación de mazacotes futuristas de cemento se convierte en la gran seña de identidad de Wipeout.



Estas estáticas y aparentemente calmadas capturas no hacen justicia al ritmo frenético y ultraveloz que siempre ha caracterizado a la saga.

evaluación

Aunque ya lejos de la revolución jugable que supusieron las entregas para PSone, esta última edición de Wipeout es fuera de toda duda la más brillante gráficamente y la que más pulida y perfeccionada tiene la mecánica de juego.

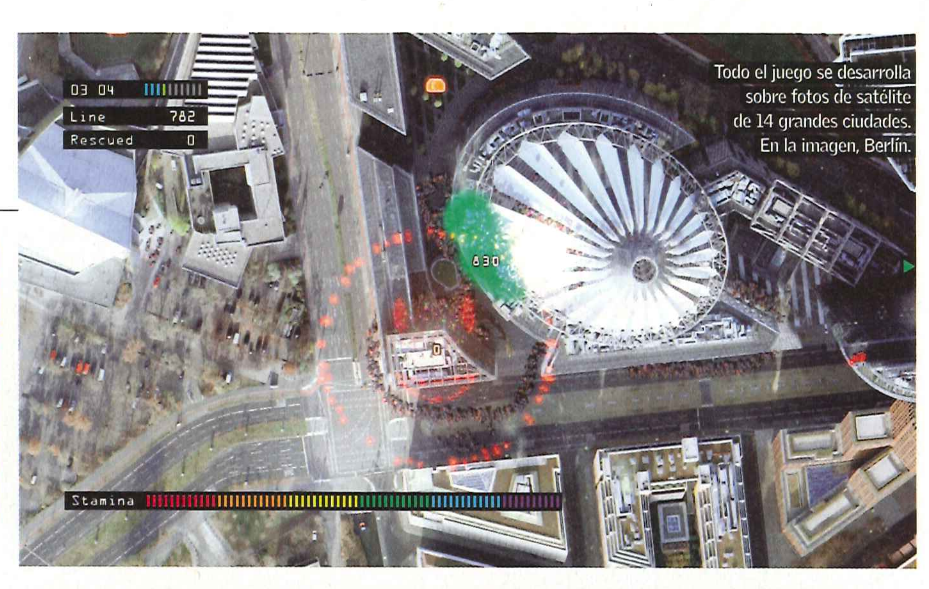
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,2	8,6	9,2	7,0	8,0	9,2

Circuitos arrebatadoramente bellos y naves de diseño entre sucio y futurista.

Extremadamente difícil, pero perfilada hasta un extremo enfermizo.

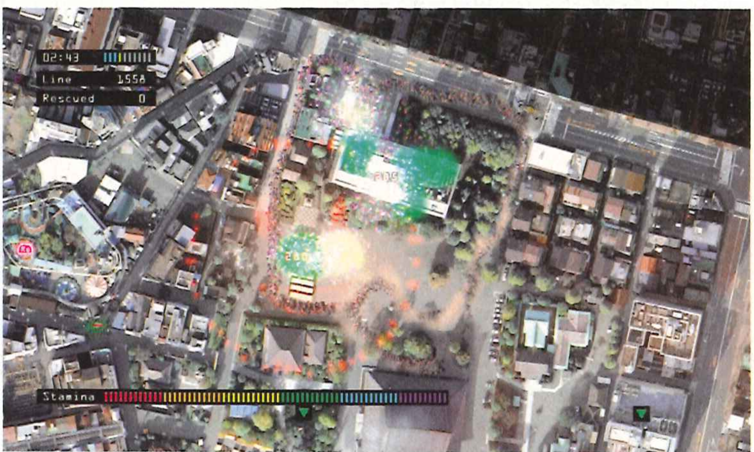


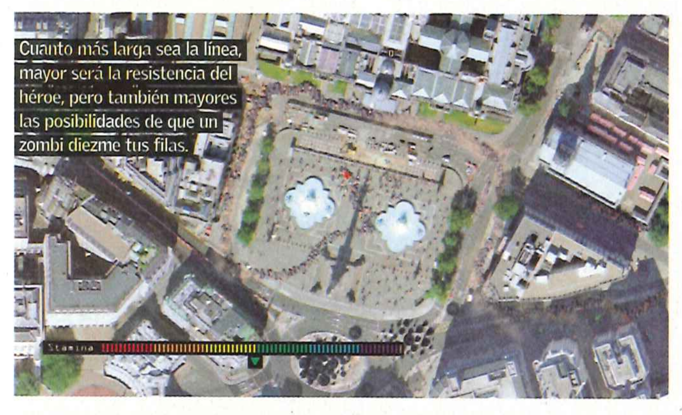
Visión térmica. Indispensable para ver a la gente escondida dentro de los edificios. Pero ojo, así no verás a los zombis.



Todo el juego se desarrolla sobre fotos de satélite de 14 grandes ciudades. En la imagen, Berlín.







Cuanto más larga sea la línea, mayor será la resistencia del héroe, pero también mayores las posibilidades de que un zombi diezme tus filas.

TEST

THE LAST GUY

Sálvese quien pueda

En algún momento del siglo XXI, el cielo se volvió de color púrpura, irradiando una tenue luz que convertía en zombi a todo aquel que era alcanzado. Los pocos supervivientes han permanecido refugiados en edificios a salvo de los zombis que campan a sus anchas, esperando que la última esperanza de la humanidad entre por la puerta para rescatarles.

Con este argumento te meterás en la piel de *The Last Guy* y te pondrás a los mandos de uno de los juegos más adictivos que puedas encontrar en *PSN*. Tu misión, recorrer las ciudades en busca de supervivientes y guiarlos hasta las zonas de escape donde estarán a resguardo del enemigo. Nada menos que 14 grandes urbes reales recreadas a partir de fotos de satélite y que recorrerás desde una elevada vista aérea. Tu única protección será el propio terreno, ya que no podrás abatir a los zombis de ninguna manera. Corre, esquiva y aprovéchate de la marabunta que se irá formando a tus espaldas para acceder a zonas ocultas y potenciar la única habilidad del héroe: correr.



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **JAPAN STUDIO**
ON-LINE **NO**
JUGADORES 1
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **615 MB**

evaluación

No te dejes engañar por su aspecto gráfico retro y sus alienantes sintonías. Este arcade clásico resulta tan divertido como adictivo. En cuanto te quieras dar cuenta estarás empeñado en rescatar hasta el último humano en todos los niveles.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,5	8,2	8,5	7,5	-	8,6

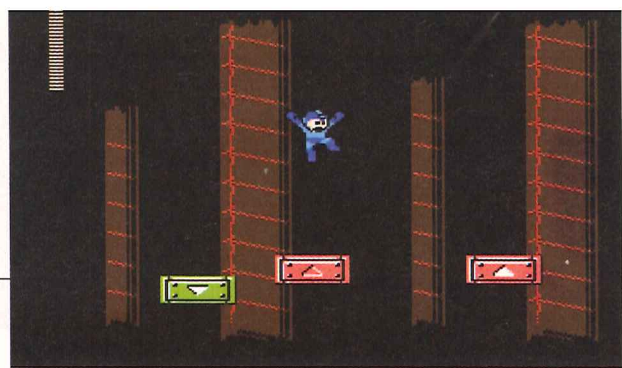
Gráficos: Simples pero elegantes. Cumplen perfectamente con su estilo retro.

Jugabilidad: Nada de poderosas armas. Correr y esquivar. Sencillo a la vez que efectivo.

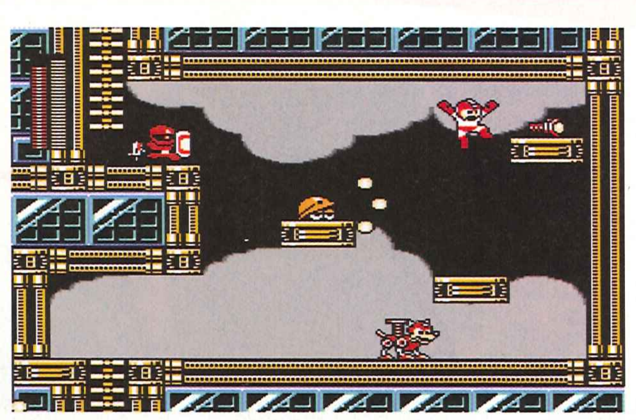

MIRROR'S EDGE
E3 2008
premio al juego
más original
DEMO DISPONIBLE EL 6 DE NOVIEMBRE
siente el vértigo
16+
www.pegi.info
EA
DICE
mirrorsedge.es
© 2008 Digital Ilusions CE AB. All rights reserved.
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 3
MIRROR'S EDGE
16+
www.pegi.info
EA
DICE



» Supera esto. Desbloquear todos los trofeos es uno de los retos más extremos que han pasado por PS3.









TEST

MEGAMAN 9

Mínimun / Máximun

Capcom ha sido osada y se ha permitido el lujo de dar *vía PS Network* lo que los aficionados ansiaban desde hace mucho tiempo: un nuevo *Megaman*.

Los resultados no pueden ser más brillantes: la deliciosa dificultad extrema vuelve a hacer acto de presencia, los intrincados y salvajes niveles regresan para ser un reto continuo donde cada píxel resulta una amenaza y los jefes finales, así como sus patrones, una odisea sólo apta para los dedos de fuego. Esta novena entrega continúa las andanzas previas a la saga *Megaman X*, y nos devuelve al apartado técnico de *NES*, la consola que le vió nacer, con esos austeros gráficos 8 *bits* de inestimable valor para el fan retro y su jugabilidad pura (con un botón saltas; con otro, disparas, fin del misterio).

Aquellos usuarios que estén dispuestos a sudar el mando y repetir mil veces cada nivel encontrarán en este *Megaman* la mejor forma de zambullirse en la franquicia. Y a los *fans* poco más tenemos que añadirles... Un imprescindible sólo apto para los más integristas.

COMPAÑÍA **CAPCOM**
PROGRAMADOR **INTI CREATES**
ON-LINE **SÍ (RÁNKING)**
JUGADORES



TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **56 MB**

evaluación

Sin duda, es una apuesta tan valiente que merece ser premiada por su integridad. Un Megaman de toda la vida, emulando la tecnología clásica y con sus virtudes jugables inalteradas, es un imprescindible a todas luces.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,0	8,5	9,0	9,0	7,0	8,5

¿Qué? ¿Un juego de NES? A veces lo artesanal prima ante las limitaciones...

Un título con una dificultad demoníaca que destrozará el DualShock 3.

¡OIRÁS CRUJIR SUS HUESOS!

TNA
¡IMPACT!
TOTAL NONSTOP ACTION WRESTLING

Vive toda la intensidad
de cada combate con TNA ¡MPACT!
Toda la energía de los campeones,
la tensión de la lucha y
la fuerza de los puños en tu consola.

Con los luchadores más destacados
del panorama internacional,
incluidos Kurt Angle, Sting,
Samoa Joe y Christian Cage.
¡Acción Total sin límites!





PLAYSTATION 3

Wii







¡Exclusiva!

RESISTA

INSOMNIAC NOS MUESTRA EN PRIMICIA EL DESEMBARCO DE LAS CHIMERAS EN EE.UU. PREPARA EL SIXAXIS...

Nunca es fácil ser el pionero. **Insomniac** inauguró el género *shooter* en **PlayStation 3** con el colosal e imaginativo *Resistance*, pero posteriormente se vio superado gráficamente por esa fuerza de la naturaleza llamada *Call Of Duty 4*, que sigue reinando en lo más alto del género. Hasta ahora, porque Ted Price y sus compañeros están a punto de contraatacar con un nueva pieza de orfebrería en la que dejan patente la experiencia ganada con el *hardware* de **PS3**, y no sólo en lo que respecta al apartado visual, *«a millas de distancia del primer Resistance»*, según nos desveló el propio Price, sino en opciones de juego.

NCE 2

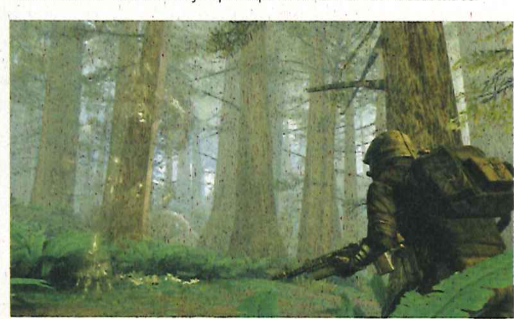
PS3

Resistance 2 es un coloso sustentado por tres columnas: el modo principal para un jugador (que multiplica la ambientación y la espectacularidad de la anterior entrega), un multijugador cooperativo On-line para ocho jugadores y un gigantesco modo competitivo que juntará a 60 usuarios en un mismo escenario, todo un récord difícil de batir en consola. Todos ellos estuvieron a nuestro alcance el pasado 23 de septiembre, en una presentación exclusiva en Nueva York en la que fuimos el único medio español. Una oportunidad de oro para conocer a fondo ***Resistance 2*** y a sus creadores, y comprobar *in situ* cómo han evolucionado las *Chimeras* y su némesis, Nathan Hale.



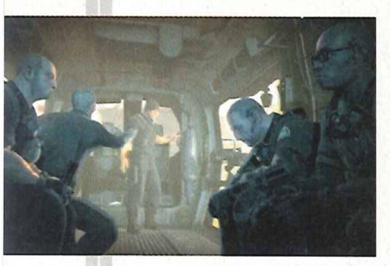


LLAMADME CHAMELEON. Como si fuera un Predator, estas Chimeras utilizan un camuflaje óptico para atacar sin ser detectados.













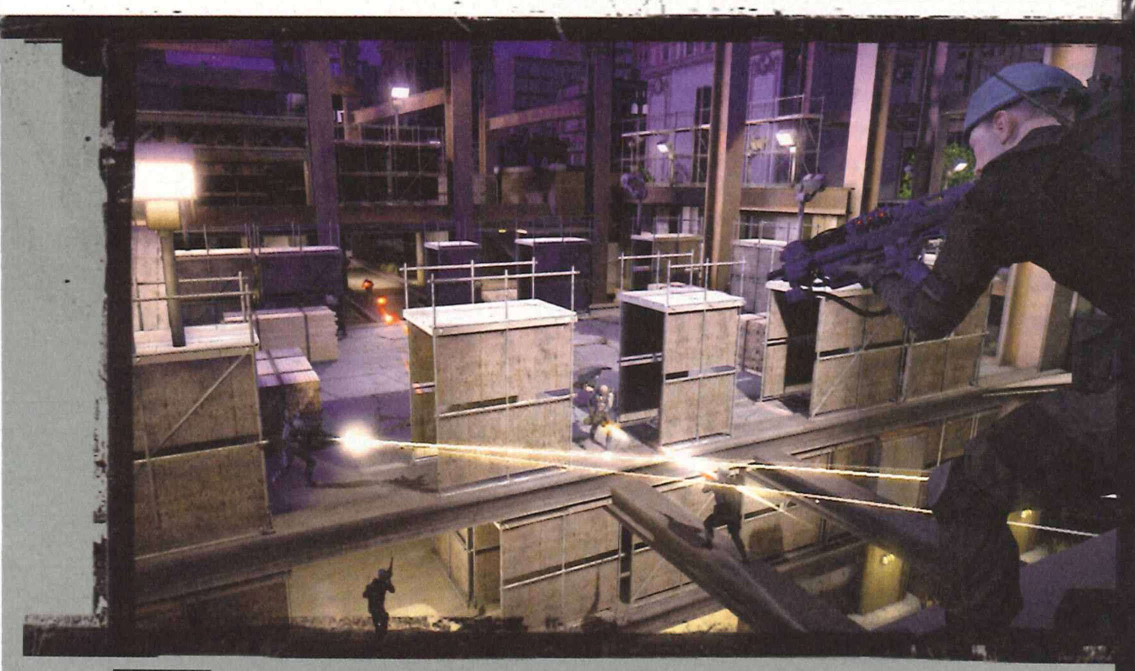
CALIFORNIA, INVADIDA. Uno de los dos niveles que pudimos probar en el evento de Nueva York transcurría en los bosques de Redwood, California. Allí es donde George Lucas recreó la luna de Endor para El Retorno Del Jedi y donde tuvimos nuestro primer «cara a cara» con las nuevas y evolucionadas Chimeras.

Nathan Hale forma parte de una nueva unidad de élite, conocida como The Sentinels

La plaga Chimera llega a EE.UU. La acción de *Resistance 2* arranca dos años después de los hechos narrados en la primera entrega. Estamos en 1953 y los americanos se preparan para combatir a las *Chimeras* en su propio hogar. Nathan Hale forma parte de una nueva unidad, conocida como *The Sentinels*, compuesta por otros soldados expuestos pero inmunes al virus *Chimera*, como él. Frente a ellos, una plaga que ha evolucionado a formas de vida aún más agresivas e inteligentes, y que cuentan ahora con una tecnología más avanzada: desde *biomechas* gigantescos (*Goliaths*) a camuflajes ópticos al estilo *Depredador*. Estas criaturas, conocidas como *Chameleons*, no dan segundas oportunidades. Se acercan hasta tu posición a la carrera, liquidándote de una sola embestida, amparados por la vasta vegetación del bosque de Redwood, en California, una de las muchas localizaciones reales de EE.UU. que **Insomniac** ha recreado con todo lujo de detalle.

Por lo que pudimos comprobar con los dos niveles del modo Historia disponibles en la presentación de N.Y., el salto gráfico respecto al anterior *Resistance* es descomunal, y no sólo por la mayor extensión y detalle de los escenarios. Las explosiones y el humo se benefician de la más moderna tecnología de partículas; y para la animación de las *Chimeras* y los humanos se ha empleado *motion capture*, lo que conlleva movimientos más realistas y fluidos. Nos enfrentamos a mutaciones pequeñas como ratones y descomunales como un edificio de cinco pisos, y descubrimos cómo las Chimeras nunca reaccionan de la misma manera ante nuestros ataque. Las muy pillas...

Insomniac ha dinamitado esa vieja teoría de que los *shooters* de consola despliegan una dificultad más que relajada. Durante el evento de Nueva York, mordimos el polvo decenas de veces, la ›



MULTIJUGADOR COMPETITIVO.

Insomniac establece un nuevo récord al alojar a 60 jugadores simultáneos en gigantes batallas On-line, pudiendo elegir entre el bando Chimera o los humanos. El previsible caos se ha solventado dividiendo a los contendientes en escuadras de 5 miembros con diferentes objetivos, combatiendo en más de 70 mapas distintos. Aunque en la presentación de N.Y. sólo había cuatro PS3 conectadas, se incorporaron a la partida 54 bots, dándonos una idea aproximada del infierno que podremos revivir en poco más de un mes vía PlayStation Network.



YO, LA CHIMERA. Tuvimos ocasión de encarnar a los enemigos de la humanidad en un nivel ubicado en Chicago.

Entrevista

MIKE ROLOSON

DISEÑADOR JEFE DEL MULTIJUGADOR COMPETITIVO DE RESISTANCE 2



¿Encontraremos muchas diferencias entre el bando *Chimera* y los humanos?
Sí, por supuesto. Hemos incorporado a cada equipo sus propios *power-ups*. Las *Chimeras* tendrán sus *berserks* exclusivos y los humanos los suyos.

Detállanos un poco más el monumental multijugador para 60 usuarios...
Meter juntos a 60 tíos en un mismo mapa no nos supuso un gran desafío a nivel técnico (nuestros ingenieros lo solventaron fácilmente), pero sí en cuanto al diseño de la mecánica de juego. Queríamos que la experiencia fuera tan divertida como coordinada para los 60 usuarios. Por eso se nos ocurrió la idea de crear escuadras de 5 jugadores, asignando objetivos a cada una. Esto no sólo facilita muchísimo la coordinación y la comunicación entre los usuarios, sino que proporciona un auténtico ambiente de equipo. Uno de los problemas de juntar a tanta gente es que mueres en segundos bajo cientos de disparos. Por eso queríamos dispersarlos por todo el mapeado.

¿El número de jugadores variará según el modo o siempre serán 30 Vs. 30?
El *Team Deathmatch* acogerá a los 60 en un mismo mapa, aunque en el modo *Core Control* (una adaptación del clásico Captura la Bandera) el número de jugadores será de 40.

¿Habrá Trofeos en el modo Competitivo?
Por supuesto, así como la posibilidad de acumular experiencia con cada enemigo que matas, cada victoria, cada bandera conquistada... además, vamos a recompensar a los jugadores que participen en equipo. Normalmente la gente actúa de forma egoísta en estos modos de juego.


La coordinación entre los ocho jugadores deberá ser total para destruir mastodontes como esta Chimera de pícara sonrisa.

MULTIJUGADOR COOPERATIVO.

Concebido como una historia independiente, el modo Cooperativo sellará el destino de ocho jugadores simultáneos, que conectados vía On-line podrán encarnar a tres clases de tropas: los soldados generan escudos con los que detener los disparos de las Chimeras, los médicos curan a sus compañeros (y pueden devolverles a la vida en segundos), mientras que los Spec Ops despliegan mayor potencia de fuego y proveen de munición al resto de la escuadra. Actuar como un grupo sólido, sin Rambos, multiplicará los puntos de experiencia, canjeables por nuevas armas y trajes. Sin olvidar los Berserks, poderes especiales que te convertirán en un supersoldado durante unos segundos.

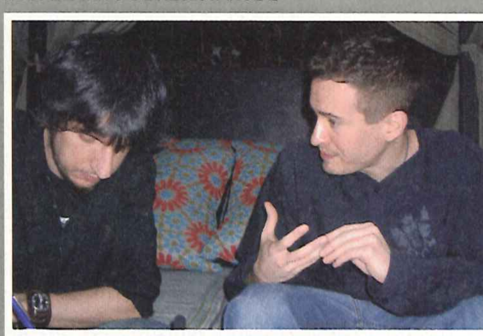




Entrevista

JAKE BIEGEL

DISEÑADOR JEFE DEL MULTIJUGADOR COOPERATIVO DE RESISTANCE 2



¿Cuántas misiones ofrecerá el modo Cooperativo?
Resistance 2 desplegará seis mapas cooperativos, desbloqueables en cualquier orden. Lo bueno es que va alternando las misiones en cada mapa automáticamente, de tal forma que encontrarás tres misiones distintas cada vez que accedas al mismo escenario. Nuestro objetivo era hacer la experiencia de juego lo más diferente posible cada vez.

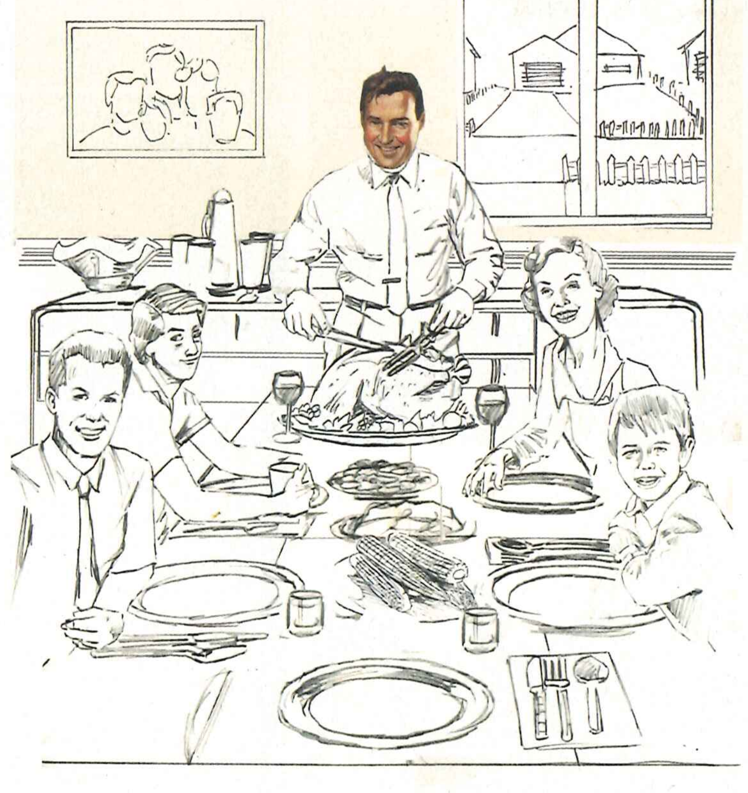
¿Nathan Hale será uno de los personajes seleccionables?
El Cooperativo ofrecerá tres clases diferentes de soldados, pero Nathan no será uno de ellos. Eso sí, podrás elegir distintos *skins* para cada tipo (Soldado, *Spec Ops* y Médico).

¿Habéis barajado la posibilidad de que alguno de los jugadores muertos se transformara en una *Chimera*?
Bueno, nos hemos querido centrar en las tres clases que te he comentado antes, y desde luego tenemos planes para el futuro de la saga... y esa podría ser una de ellas (risas).

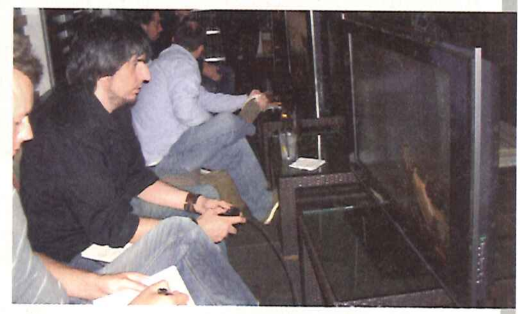
¿La experiencia del Cooperativo se puede extrapolar a los otros modos de juego?
Sí, por supuesto. Además, hay un *Global Rank* en el que se computa lo logrado en los tres modos de juego.

Háblanos de las mejoras de las armas, ¿podremos conservarlas para partidas posteriores?
Las mejoras son persistentes en los tres niveles (armadura, arma, clase) y cuando tengas tu medidor de *Greytech* hasta los topes podrás usarlo para otras clases, aunque no sea la que estés encarnando en ese momento.

» TODO POR LA PATRIA. Un detalle de humor que contrasta con toda la carnicería y la destrucción que ofrecerá Resistance 2. Este anuncio imita la estética de la publicidad de los 50, la época en la que transcurre el juego. El mensaje no tiene desperdicio.







Y LAS CHIMERAS TOMARON NUEVA YORK. A escasos metros de Broadway, entre rascacielos, tuvimos la oportunidad de probar antes que nadie varios niveles de Resistance 2 y entrevistamos a sus máximos responsables, con Ted Price (foto de arriba) a la cabeza. Más duro que combatir a las Chimeras era arrancar el DualShock 3 de las manos de un periodista.





mayoría de las ocasiones, víctimas del torrente de plomo y fuego de las *Chimeras*, pero también debido al pánico ante la aparición de un ilocalizable *Chameleon*. Cuando intentamos recargar toda esa munición desperdiciada en tiros al aire... ya estábamos muertos.

Buenos gráficos y mejores ideas

Conscientes de que no pueden sustentar el éxito de ***Resistance 2*** sólo en su excelente acabado visual, **Insomniac** ha aportado a la mecánica un sinfín de matices y detalles que alargarán la vida del juego durante meses y meses. *«Queremos producir el mejor shooter jamás visto en PlayStation 3»,* señaló Ted Price en la presentación y añadió: *«hemos volcado la experiencia ganada con el hardware de Sony».* Bueno, para empezar ***Resistance 2*** no es el típico *FPS* con modo On-line adosado: se asemeja más a tres juegos diferentes, unidos bajo un nombre común. Cada uno de los tres se comunica con sus «hermanos» de forma impecable. Tus avances en uno de ellos y la experiencia ganada en el combate quedarán reflejados inmediatamente en el resto de modos de juego, tanto en la opción de incorporar cuatro *upgrades* en cada arma como en la ascensión en el escalafón de clases (un recurso cada vez más popular en el género *FPS*). De esta forma, solventar con éxito misiones del modo Cooperativo será la llave para desbloquear jugosas ventajas en el modo Historia o en el Competitivo, y viceversa. Pero ojo, habrá que cambiar el *chip* cuando afrontemos cada uno de ellos. Si bien el modo Historia se asemeja al concepto clásico de *FPS* con eventos *scriptados* (haciendo el *Rambo*, confiando en que la IA de tus compañeros se encargue de mantenerlos con vida...), en modo Cooperativo la cosa cambia radicalmente. Ahí se premia ante todo el juego en equipo,

«Queremos producir el mejor shooter jamás visto en PS3, confesó Ted Price, líder de Insomniac»


Las explosiones y el humo han sido uno de los aspectos que más se han cuidado en esta secuela



› la perfecta sincronización entre jugadores, cada uno desempeñando una labor específica mientras ganan experiencia y ejecutan *berserks*: poderes especiales, de corta duración, que se logran al completar determinadas acciones, como liquidar a tres *Chimeras* con una sola granada, etc.

Pese a tratarse de una versión *beta*, lo que vimos en Nueva York deja a las claras que ***Resistance 2*** ha sido creado para reinar en lo más alto del género *shooter*, enfrentándose cara a cada con el poderoso *engine* de COD4. Incluso en el modo Cooperativo, con ocho jugadores escupiendo metralla en una pequeña sala plagada de *Chimeras* de diferentes tamaños, en medio de las explosiones y el caos, no había rastro alguno de ralentizaciones ni *clipping*. Desde luego, habrá que confiar en que los servidores estarán a la altura de semejante espectáculo (más aún en cualquiera de las modalidades para 60 jugadores On-line), pero la impresión que nos causó el videojuego fue inmejorable.

¿Y qué pasa con Nathan Hale?

Los que tuvieron la fortuna de jugar con el primer *Resistance* (por cierto, disponible ahora a precio *Platinum*) ya saben que una de sus mejores bazas era el argumento y su ambientación. Por eso mismo, **Insomniac** no nos ha querido desvelar nada de momento sobre la evolución del virus en el interior de Nathan, ni los detalles de la invasión de Estados Unidos por parte de las *Chimeras*. ¿Habrá destrucción de ciudades? Sí, por supuesto. ¿Sustos y carnicerías bélicas? Podéis contar con ello. Pero para averiguar lo demás, tendréis que esperar al mes que viene. «

Entrevista

TED PRICE

PRESIDENTE Y C.E.O. DE INSOMNIAC, MÁXIMO RESPONSABLE DE RESISTANCE 2



En el anterior *Resistance* se podían ver edificios y monumentos que fueron destruidos por alemanes, en la vida real, durante la IIGM. ¿Encontraremos curiosidades parecidas en Estados Unidos?
No habrá cambios tan específicos en los escenarios como sucedió con Londres, aunque San Francisco y Chicago aparecerán en el juego totalmente destruidas.

El género *shooter* está cada vez más disputado en PS3 con títulos como *COD4* o *KillZone 2*... ¿Qué ofrece *Resistance 2* frente a sus competidores?
La combinación de una trama apasionante, un modo Cooperativo para 8 jugadores y un modo Competitivo para 60 jugadores simultáneos. Los gráficos, como has podido ver, son impresionantes... Hemos mejorado la resolución, el detalle y las texturas de los escenarios. Incluso hemos realizado sesiones de *motion capture* para la animación de los personajes.

¿Cómo han evolucionado las *Chimeras*?
En *Resistance 2* encontraréis muchas más clases de mutación *Chimera*. Ahora utilizan escudos, son mucho más inteligentes y agresivas. Hemos introducido unos zombis que atacan con una rápidez endiablada... y otras sorpresas que aún no puedo desvelarte.

¿Qué duración aproximada tendrá este *Resistance 2*?
En el modo para un jugador ofrecerá más o menos la misma duración que la primera entrega: unas 10-12 horas. Pero a eso le tienes que sumar los modos multijugador Competitivo y Cooperativo, en los que es imposible computar las horas de juego.


PLAYSTATION Network
16+
www.pegi.info
Welcome to the Island
ARRASA EL PARAÍSO
Bienvenidos de nuevo a MotorStorm. En esta ocasión nos trasladamos a una paradisíaca isla del pacífico, donde tendrán lugar las carreras más salvajes que harán de esta bella isla uno de los lugares más duros del planeta. Ponte a prueba a lo largo de 16 imprevisibles circuitos, elige entre 8 tipos de vehículos, incluido el brutal Monster Truck, y vive las carreras off road a lo grande.
www.motorstorm.com
MOTORSTORM PACIFIC RIFT
PLAYSTATION 3

PS3 PS2 PSP

TEST

Analizamos todas las novedades

PS3

GÉNERO
PLATAFORMAS
COMPAÑÍA
SONY C.E.
DESARROLLADOR
MEDIA MOLECULE
DISTRIBUIDOR
SONY C.E.
JUGADORES
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA 720p
INSTALABLE
SÍ (418 MB)
PVP RECOMENDADO
69,95 €
www.littlebigplanet.com/es_ES/
7+

la alternativa



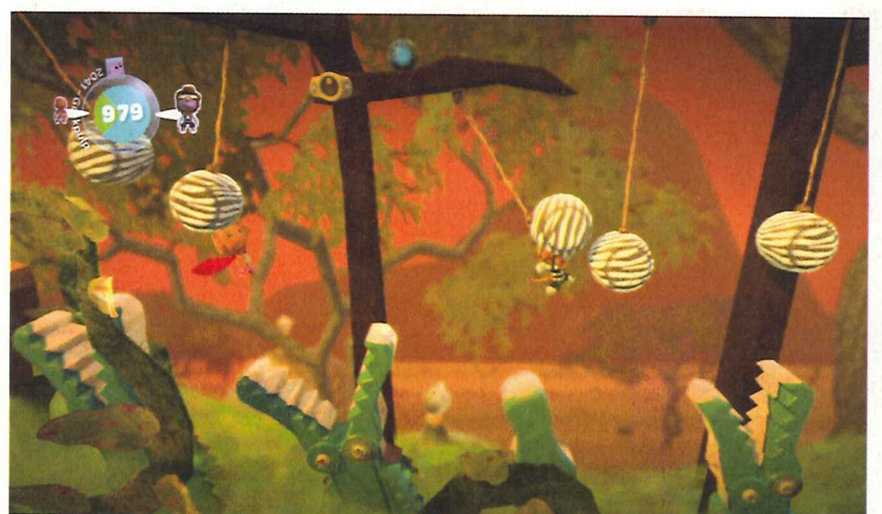
RATCHET & CLANK A.H.L.D.
Hoy por hoy, la única alternativa a LBP. Y ahora, lo tienes a precio de Platinum.

LITTLE BIG PLANET

△ Construye ○ tus sueños ✕ juega □ en los de otros

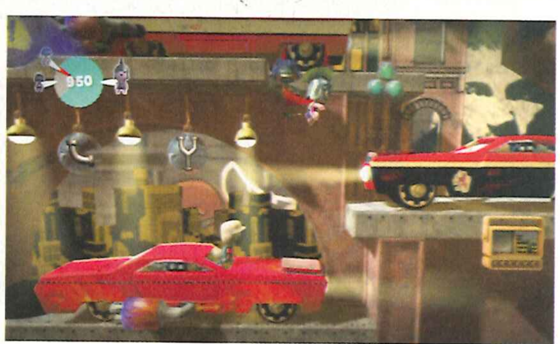














Entre un enjambre de bocazas. El diseño de los escenarios de LBP es sencillamente glorioso. Y lo mejor de todo es que dispones de las mismas herramientas (e incluso los items) para recrearlos en tus propios niveles.

Molan hasta los créditos. La creatividad de Media Molecule alcanza hasta a los créditos iniciales del juego. Mientras correteas con tu Sackboy irán surgiendo las caras de los responsables de LittleBigPlanet.

BENDITA INDUSTRIA la de los videojuegos. Las décadas pasan, al igual que los modelos de consolas, los géneros se sobreexplotan hasta la saturación, pero de vez en cuando aparece un título que lo revoluciona todo, que nos deja sin palabras por su frescura, calidad gráfica y sobre todo por su capacidad para encandilar a todo aquel que ose poner los ojos sobre él. Estoy hablando de ***LittleBigPlanet***, un título largamente esperado, que hemos podido ver y probar en multitud de ferias y eventos a lo largo de estos dos últimos años. Pues bien, a pesar de toda la sobredosis de información, la versión final del juego de **Media Molecule** me ha quitado el aliento, aturdido ante su prodigiosa combinación de creatividad y jugabilidad.

El desarrollo de ***LittleBigPlanet*** no puede ser más directo y sencillo. Es un *arcade* de plataformas en su concepción más genuina. Lo primero que nos viene a la mente tras agarrar el *Sixaxis* es el recuerdo del viejo *Super Mario Bros.*, o el primer *Sonic*, con sus mecánicas accesibles y legendaria jugabilidad. ***LBP*** hace suyos todos estos elementos y añade, además, otro detalle de su propia cosecha: unos escenarios, plataformas y enemigos que parecen sacados del taller de un titiritero. Cartón, papel, tela, madera... son impresionantemente recreados con su física real, en universos repletos de

LittleBigPlanet quita el aliento con su prodigiosa combinación de creatividad y jugabilidad

fantasía que te conducirán por los cinco continentes mientras controlas a un adorable personaje, apodado *Sackboy*, llamado a convertirse en la mascota, el símbolo de **PlayStation 3**. Una criaturita a la que dotarás de expresión, ya sea usando el *pad* direccional para mostrar diferentes estados de ánimo o agitando el *Sixaxis* para que levante o agache la cabeza a la vez que brinca, pilota coches creados con cartón o se agarra a gigantescas poleas fabricadas con terciopelo. En ***LBP*** la creatividad lo impregna todo, la creatividad de los componentes de **Media Molecule**... y la tuya.

Arquitecto de tu propio juego

LittleBigPlanet no sólo es un extraordinario *arcade* de plataformas para cuatro jugadores simultáneos (tanto Off-line como On-line). Mas allá de los 50 niveles incluidos en el *Blu-ray*, se nos abre un universo infinito gracias a la posibilidad de construir nuestros propios niveles gracias a la experiencia y los *items* recogidos en las 50 misiones. De manera impecable, los diferentes Tutoriales (narrados por Christian Gálvez, el presentador de *Pasapalabra*) nos irán enseñando a crear nuestros propios escenarios y obstáculos, cómo implementar físicas, el diseño de enemigos y cómo gestionar su inteligencia artificial. Los diferentes menús y opciones de



» El gran guiñol. Los escenarios no sólo recrean impecablemente el aspecto del papel, la madera, la tela o el cartón... sino que físicamente se comportan como tales. Todos los objetos reaccionan, con su peso real, cuando los agarras con tu Sackboy.







Esa fashion victim llamada Sackboy.

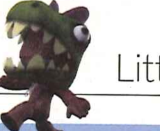
El héroe de trapo de LBP puede ser personalizado en cualquier momento con los accesorios que irás acumulando nivel tras nivel, item tras item. Cambia el peinado de tu Sackboy/Sackgirl. Vístele de mejicano, ponle melena y cola para convertirlo en un leoncete digno de un anime de Tezuka. Tienes gafas, faldas, pantalones... disfrázale de caballero isabelino, decóralo con pegatinas, cambia la tela de su cuerpecito, hazlo único. Él se lo merece.

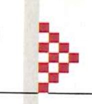
personalización de los niveles pivotan con éxito entre la sencillez y la sofisticación. Lo irás descubriendo sobre la marcha, comenzando tímidamente con estructuras de piedra hasta acabar dando vida a infernales niveles con trampas de fuego o electricidad, *puzzles*, enemigos inteligentes que te siguen con la mirada y emiten sonidos grotescos, interruptores que abren rutas secretas... por Dios, si hasta podrás elegir la banda sonora que quieras y decorar las paredes de tu «Templo Maldito» con tus fotos gracias a la cámara *PlayStation Eye*. Todo ello con una irresistible estética «casera», mientras admiras orgulloso tu obra, convencido (y con razón) de que es mucho más vistosa que muchos de los *arcades* de plataformas que inundan el mercado. Pero seamos justos, el logro es de **Media Molecule** y su increíble equipo de diseñadores y grafistas.

No seas tímido, comparte tu obra

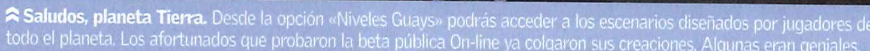
Y aquí viene el toque maestro de *LBP*: podrás compartir tu nivel con el resto de jugadores del planeta, así como experimentar sus propias creaciones. .

Desde el mismo inicio de su concepción, ***Media Molecule*** diseñó *LBP* como una herramienta social, un lugar en el que los usuarios de todo el mundo pudiesen jugar juntos, hablar y compartir mundos únicos y sorprendentes. Una experiencia que irá creciendo exponencialmente mes tras mes, a medida que los usuarios vayan mejorando sus habilidades en el diseño de niveles, pudiendo incluso tomar prestados determinados elementos del nivel que acaban de jugar para crear construcciones más y más complejas y alucinantes. Prueba de ello han sido los niveles que aparecían en la *beta* pública On-line que ***Sony C.E.*** distribuyó hace unas semanas. Además de los nuevos escenarios diseñados por **Media Molecule**, pudimos disfrutar de las imaginativas creaciones de *testers*, usuarios y periodistas de todo el mundo, mientras competíamos por lograr el *ranking* de puntuación mundial en cada nivel. Si no tienes aún conexión On-line en casa, contrata una ya, o te perderás una de las experiencias más alucinantes que este canoso redactor ha experimentado en sus casi 36 años de vida. Y por lo que más quieras, no juegues solo. La verda-









Saludos, planeta Tierra. Desde la opción «Niveles Guays» podrás acceder a los escenarios diseñados por jugadores de todo el planeta. Los afortunados que probaron la beta pública On-line ya colgaron sus creaciones. Algunas eran geniales.



Antes de entrar en «harina» tendrás que estar atento a los Tutoriales.



Usa la cámara PlayStation Eye para decorar los escenarios con tu cara.



Si no estás convencido con el fondo, no te preocupes, podrás cambiarlo de un plumazo dejando la estructura de tu nivel intacto.



Gestiona todos los aspectos de tu creación: desde el diseño hasta la física y el mecanismo de tus trampas.



Crea enemigos grotescos, dótales de ojos, inteligencia, marca su radio de acción y su peligrosidad...



En diez minutos diseñamos este macabro salto sobre calaveras, frutas y convertibles de los años 60. Bravo.



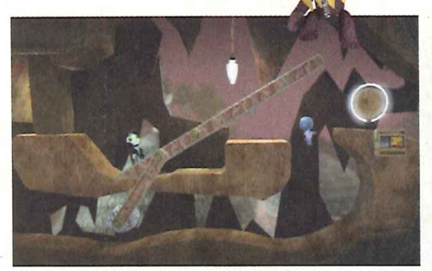
El homenaje de Media Molecule a Space Invaders. ¿Te atreves a superarlo? Tienes las herramientas...



¿Un Arkanoid confeccionado con cartón y madera? No me atrevo a imaginar lo que nos depararán los próximos meses.

EL CONSTRUCTOR DE SUEÑOS

¿Los 50 niveles incluidos en el *Blu-ray* se te han hecho cortos? Tranquilo, porque esto no ha hecho más que empezar. Atrévete a diseñar tu propio nivel y compártelo con usuarios de todo el planeta. Crea mundos, maquina trampas y *puzzles*, diseña los enemigos más estrambóticos y letales que tu retorcida mente pueda imaginar... el juego sólo te pide una cosa: que te empapes bien del Tutorial, amenizado con la voz de Christian Gálvez (*Pasapalabra*). Jamás un juego de consola había proporcionado a sus usuarios herramientas tan poderosas. Podrás construir estructuras de la nada (usando madera, piedra, cristal...) modificando su tamaño y forma a tu antojo, reciclar o adaptar elementos recogidos en niveles ya superados, usar pistones, cuerdas y pernos para dotar de física a tus creaciones. Poner sensores de movimiento para que el escenario reaccione al paso del jugador, meter fotos tomadas con la *PS Eye*, añadir fuego y electricidad a los objetos o al suelo... El único límite lo impondrá tu imaginación.



Es cosa de dos... de tres o de cuatro. Determinadas zonas de cada nivel sólo serán accesibles cuando estés acompañado. Habrá que coordinarse como un equipo para superar puzzles y acceder a items únicos.









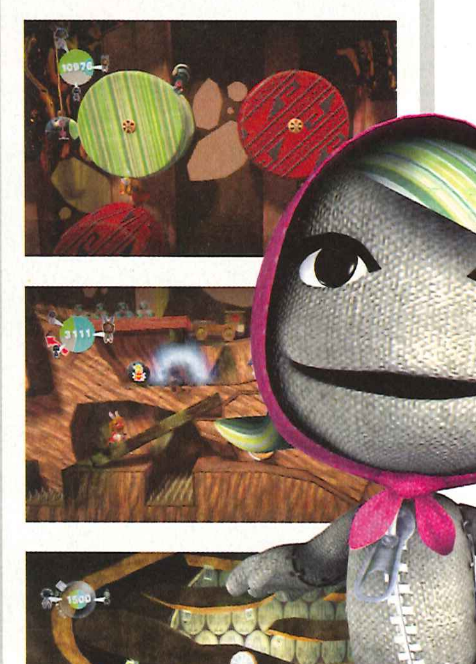


Afortunadamente, hay numerosos puntos de control desde los que volver a la vida (son los círculos con la luz blanca).

Un festín para compartir. En solitario es divertido, pero con amigos LPB es glorioso. Ya sea On-line o en casa con tres colegas, las risas y la avaricia estarán aseguradas. ¿Quién conseguirá ese item antes? ¿Quién me empujó al abismo?







LPB es un cosmos en continua evolución

dera diversión reside en jugar con tres amigos en casa (o tres desconocidos vía On-line), trabajando en equipo para abrir rutas inaccesibles para un único jugador, mientras corres en tropel hacia ese *item* que te permitirá vestir con una capa a tu *Sackboy/Sackgirl*. Sólo uno podrá hacerse con esa prenda, así que la competencia será encarnizada. Parientes y colegas de toda la vida se harán la puñeta (incluso podrás dar puñetazos a los otros) mientras van montados en vagonetas o huyen de un esqueleto gigante. Glorioso. Es sencillo catalogar de obra maestra a un juego como ***LittleBigPlanet***, dada su calidad gráfica y las ilimitadas posibilidades que ofrece, pero no podemos quitarnos esa rara sensación de que lo que hemos visto hoy no es nada con lo que experimentaremos dentro de unas semanas o meses.

El título de **Media Molecule** es un cosmos en constante evolución; la demostración palpable (y muy jugable) de que los géneros no están agotados: sólo hay que imprimirles el talento necesario para hacer que evolucionen. Y los desarrolladores de ***LittleBigPlanet*** lo tienen, vaya que sí.

evaluación



Impresionante a nivel gráfico, original, tremendamente sencillo de jugar y ofrece vida de juego ilimitada. Si la perfección existe, está protagonizada por un Sackboy.



Tener una PS3 y este juego, y carecer de una conexión On-line... no imagino una combinación más desdichada. Conéctate, hombre, o te perderás algo muy grande.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Es como corretear por un mundo de marionetas, con texturas hiperrealistas. Alucinante.	Christian Gálvez pone voz a los Tutoriales. Buena BSO, variada y acorde a cada escenario.	Sencillo y adictivo como un plataformas clásico. Hasta tu bisabuela se hará su propio Sackboy.	50 niveles ya cargados... y una vida infinita con los usuarios volcando niveles On-line.	Cuatro jugadores a la vez en niveles creados por gente de todo el planeta. Sencillamente único.	Un juego así sólo podría ver la luz en PS3: On-line, Dual-Shock 3, Sixaxis... lo tiene todo, oiga.	LBP es el inicio de una historia de amor sin fin entre los usuarios, la PS3 y Sackboy.
9,5	9,2	9,6	9,6	9,7	9,5	9,5



¿HÉROES O VILLANOS?
¿POR QUÉ ELEGIR SI PUEDES SER AMBOS?
Entrada Infantil GRATIS
LEGO BATMAN EL VIDEOJUEGO
WWW.LEGOBATMANELVIDEOJUEGO.ES
YA DISPONIBLE
Domina exclusivos accesorios, movimientos, artilugios y armas de superhéroe.
Explora tu lado oscuro y hazte con los poderes de tus villanos favoritos.
7+
www.pegi.info
Games for Windows
XBOX 360
PLAYSTATION 3
PSP
PlayStation 2
NINTENDO DS
Wii
TT games

El Barcelona tiene uno de los mejores equipos de esta edición. Son rápidos, técnicos y con una delantera temible.

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

recomendado PlayStation

PS3

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Un rey sin corona



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **KONAMI**
PROGRAMADOR **PES PRODUCTIONS**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
JUGADORES **x20**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
INSTALABLE **SÍ (3242 MB)**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
P.V.P. RECOMENDADO **64,95€**
es.games.konami-europe.com



la alternativa



FIFA 09.
La entrega de este año del juego de Electronic Arts es la mejor alternativa a PES 09.

EL AÑO PASADO, tras muchos años de feliz reinado, los amantes del que fue el mejor juego de fútbol de todos los tiempos tuvimos que reconocer con sorpresa que, al menos en PS3, los tiempos habían cambiado. Fue un golpe muy duro e inesperado, pero todos los fanáticos del *PES* pensamos que se trataba sólo de un accidente y que en el de esta temporada todo volvería a la normalidad. Bueno, pues llegó *PES 2009* y algo nos dice que, como le pasó al Atlético de Madrid, parece que nos vamos a quedar «otro año en el infierno».

El primer aviso, aunque mejor sería decir susto, ya nos lo había dado la *beta* que, por decirlo de alguna manera, estaba a medio camino entre lo del año pasado y la versión que tenemos ahora (teóricamente final). Aunque siempre hay alguna sorpresa o cambio en la versión producida, *PES 2009* superará a la entrega de 2008, pero sigue siendo inferior a la oferta de *FIFA 09*.

A pesar de que se nota que Konami se ha esforzado en presentar un juego de fútbol mejor animado y más armónico, hay algo que lo hace extrañamente artificial. Se han añadido un montón de gestos y detalles nuevos, pero se repiten los problemas de detección de los cuerpos y esto en ocasiones afecta al desarrollo del juego. Aunque algunos han querido hacer de esto un drama, no es un tema nuevo para los seguidores de la saga que un brazo atraviese a un contrario... Si os gustó más o menos el del año pasado, evidentemente después de las actualizaciones, éste os va a encantar porque es el doble de bueno.

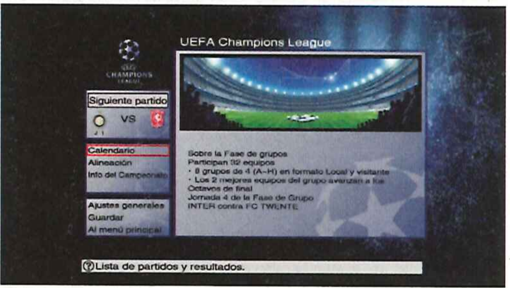
Mejorar lo de la anterior entrega era fácil... lo complicado era ponerse a la altura del rival y ahí han fallado

Más inteligente y jugable

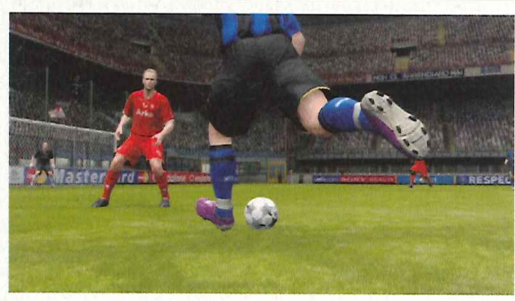
Si hay algunos apartados en los que *PES 2009* pueda competir con cualquiera, esos son los de la IA y la jugabilidad. Aquella promesa de Shingo Seabass de unos rivales capaces de aprender de nuestro estilo de juego y de reaccionar para contrarrestarlo, es toda una realidad. El *Teamvision* hace que los contrarios defiendan mejor y que barajen más patrones distintos en ataque. Por otro lado, defender es más complicado que atacar porque el botón X vuelve a ser poco efectivo con los defensores menos dotados. También hay que destacar que los pases son menos automáticos, y que ›


Por primera vez en muchos años, la máquina te sorprenderá intentando algunos córneres directos. En esta ocasión, llegó a dar en el larguero por fuera.









CHAMPIONS LEAGUE. Ha sido el conejo que Konami se ha sacado de la chistera en el último momento. Podremos disputar la UEFA Champions League, aunque los grupos y rivales los elegirá la máquina al azar. No es todo lo perfecto que cabría desear, pero al menos tiene la estructura de la competición real con la liga y eliminatorias.


Las faltas entran más a menudo que en PES 2008 y hay más opciones a la hora de botarlas.











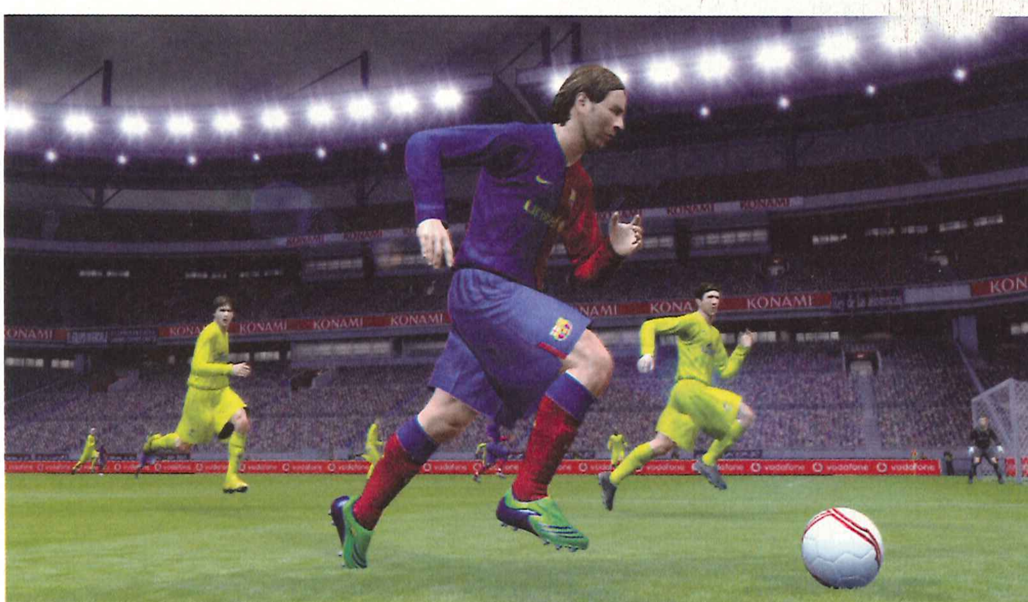


Licencias. Aunque no tienen los derechos oficiales de la Liga, al menos han conseguido los de algunos de los equipos más importantes. Por desgracia, el Valencia y el Atlético no estarán entre ellos.



El modo Sé una leyenda nos permitirá vivir el PES desde una perspectiva individual manejando un solo jugador.







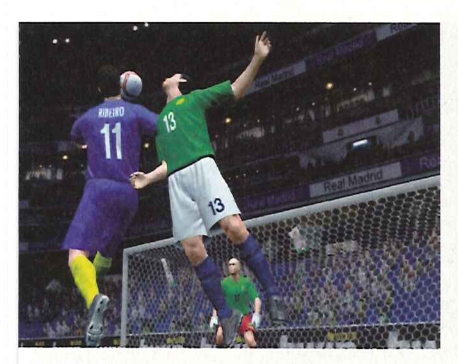
Sé una leyenda puede que no tenga demasiado tirón entre los amantes del PES

› en la precisión de los mismos intervendrá nuestra pericia, así como las características del jugador. Adaptarse sólo nos llevará unos partidos. Lo que sí ha supuesto una gozada en materia de jugabilidad ha sido la recuperación de la cruceta del *pad*, para muchos el sistema más preciso de control de los pases y disparos. El ritmo de juego es más rápido que en el anterior *PES* y más de uno notará que estamos ante un *Pro Evolution Soccer* más «a la italiana» porque la presión es mayor y los jugadores menos veloces con el balón. Los porteros, además de mejor animados, son un poco más hábiles, aunque aún siguen dejando muchos balones rechazados en los pies de los contrarios.

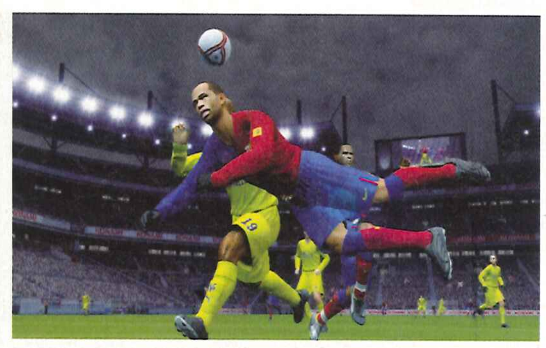
De lo que no hay duda de que *PES 2009* para **PS3** engancha tanto como los de **PS2**. Una vez que uno empieza a jugar no hay manera de soltar el mando, y eso es válido tanto para un solo jugador como para varios. Con eso puede ser suficiente para volver a atraer a toda la legión de fanáticos de la saga, y si no que miren lo que pasó el año pasado.

Sé una Leyenda...

La que se anunciaba como la gran novedad de esta entrega ha cosechado críticas un tanto dispares. Puede que en red y enfrentándonos a otros 19 usuarios la cosa adquiera más brillo, pero en su modalidad individual se aleja tanto del estilo de juego *PES* que más de uno abandonará antes de llegar a un club grande. Lo que sí es cierto es que la estructura es más lógica que en el modo similar de *FIFA*. En cualquier caso, mejor habría sido dedicar el tiempo a los apartados del título más criticables y no haberse dejado embarcar en esta visión de juego con tantos fracasos a sus espaldas. Con esta saga ya hemos visto más









La delantera del Madrid es de las más lentas... pero casi todos los jugadores tienen mucho gol.









de un milagro; el último, justo hace un año, cuando contra todo pronóstico volvió a ser de los más vendidos, pero dudamos de que Sé una Leyenda suponga un aumento de ventas.

Mimando la Comunidad PES

Konami sabe que lo mejor que tiene su franquicia son sus seguidores y por eso ha decidido dotar a esta edición de un espacio en el que los usuarios puedan estar en contacto, tener toda la información de los partidos e intercambiar mensajes con los miembros de su comunidad. Teniendo en cuenta que también han querido potenciar la vertiente en red con más opciones y modos de juego, parece lógico que hayan habilitado un sistema que garantice el flujo de información con los resultados y *rankings*. Con partidos de hasta 20 jugadores simultáneos, manejando su propio futbolista al estilo Sé una Leyenda, no queda más remedio que organizarse. Aún no hemos tenido oportunidad de probar semejante locura, pero todo apunta a que será como volver al típico partido de patio de recreo. Tiempo al tiempo.

Se ha mejorado la Comunidad de jugadores

evaluación


En lo fundamental (en la jugabilidad) sigue siendo todo un PES, y eso es lo que importa. La inteligencia de la IA y sus patrones de juego son alucinantes.

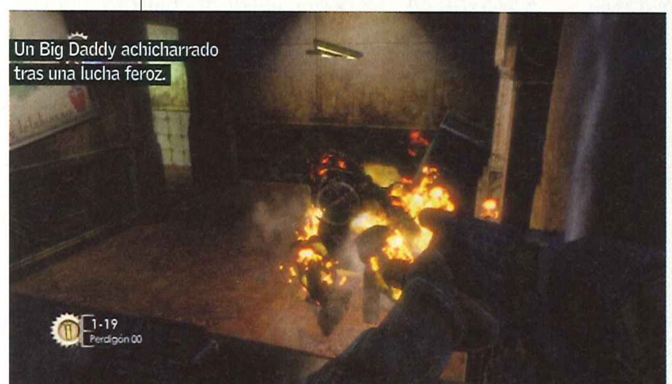

Aunque reaccionaron a tiempo consiguiendo algunos equipos españoles, el candidato al trono debe contar con todos los derechos. Defender es complicado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	RENDIMIENTO	TOTAL
Han mejorado bastante en el tema de animaciones, pero aún resultan un tanto irreales y artificiales.	Los mismos locutores del año pasado y casi los mismos comentarios. Al menos están más acertados.	Vuelve a ser su única baza. Salvo la defensa, que falla un poco, es un excelente y muy jugable PES.	Además de la oferta de siempre, cuenta con dos nuevos modos; así que, es muy duradero.	Han potenciado la oferta en opciones y modos. Hasta 20 jugadores simultáneos en un partido.	Aunque mejoraron las animaciones y demás, en materia gráfica aún no han sacado todo el partido.	O toman cartas en el asunto, o acabarán perdiendo el crédito ganado durante años. Segundo aviso.
8,5	8,4	9,2	9,2	8,8	8,0	9,0





No está permitido acercarse a las Little Sisters. En cuanto te aproximas, su Big Daddy te hace gestos. No sabemos si obscenos, pero asusta...



Un Big Daddy achicharrado tras una lucha feroz.

PS3

BIOSHOCK



Política tiros y poderes mutantes





GÉNERO **FPS**
COMPAÑÍA **2K GAMES**
PROGRAMADOR **2K GAMES**
DISTRIBUIDOR **TAKE 2**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
INSTALABLE **SÍ (4.980 MB)**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95€**
http://www.bioshockgame.com/
18+

PARA ALGUNOS ES nuestra segunda (o tercera, incluso) visita a *Rapture*, y todo sigue igual: la ciudad en el fondo del océano, la sociedad arruinada, el *art-decó* en cada rincón afeado por manchas sospechosas, la guerra civil, las pintadas en las paredes advirtiendo, los habitantes mutados por el abuso de *plásmidos*, las niñas siniestras que cosechan ADAM de los cadáveres mientras sus *Big Daddies* las vigilan con celo... Para otros será la primera vez que paseen por las antes opulentas, ahora tenebrosas y peligrosas, estancias de la ciudad que Andrew Ryan edificara para construir una sociedad alternativa. Pero no nos engañemos, seguro que los usuarios de **PlayStation** que miraban con envidia al otro lado (a Xbox 360), esperando su oportunidad de jugar a ***Bioshock***, han oído al menos las historias de otros turistas accidentales. Tras estos catorce meses de espera, pocos quedarán que no conozcan el trágico destino de *Rapture* o, más importante, lo que el jugador encontrará al ser invitado, amable pero irresistiblemente, a recorrer sus calles: la jugabilidad emergente, los conflictos políticos, el combate creativo y los *plásmidos*. Aún así, repasemos... El conflicto político y social es lo que articula la historia de ***Bioshock*** (el jugador lo irá desvelando mientras avance), que impregna cada rincón de la ciudad subacuática y que desató la guerra civil dejando a ***Rapture*** hecha unos zorros. Ésta está plagada de versiones arruinadas de sus habitantes, consumidos por el uso del ADAM, esa sustancia intoxicante que mejora físicamente y otorga algunas capacidades especiales. Entre *splicers*, hambrientos de ADAM, *Little Sisters*, cosechadoras, *Big Daddies*, sus guardaespaldas, y sistemas automáticos de seguridad (cámaras, *bots* guardianes, torretas...) se han creado unas relaciones que el jugador podrá explotar. Todo sigue una rutina ajena a éste, el verdadero intruso, y aprenderla y aprovecharse de ella es vital.

Esto configura en parte la jugabilidad emergente y el combate creativo: conforme se tengan diferentes herramientas, se podrá manipular a personajes para que se ataquen, convertirlos en dianas de sistemas de seguridad o, simplemente, esperar a que las trifulcas espontáneas entre ellos nos den ventaja. Además, existen muchísimas variables en el entorno (objetos, charcos de combustible, etc.) que permitirán improvisar armas donde sólo hay (aparente) decoración.

Y aquí entran en juego los *plásmidos*, los tónicos sintetizados a partir de ADAM que brindan al jugador habilidades sobrehumanas: piroquinesia, telequinesis, lanzar rayos, congelar enemigos, crear pequeños torbellinos de viento, etc. Éstas, junto a las diferentes armas tradicionales que pueden encontrarse, conforman un arsenal notable, con las suficientes variables como para que cada jugador encuentre su estilo propio o el más adecuado para cada una de las situaciones.

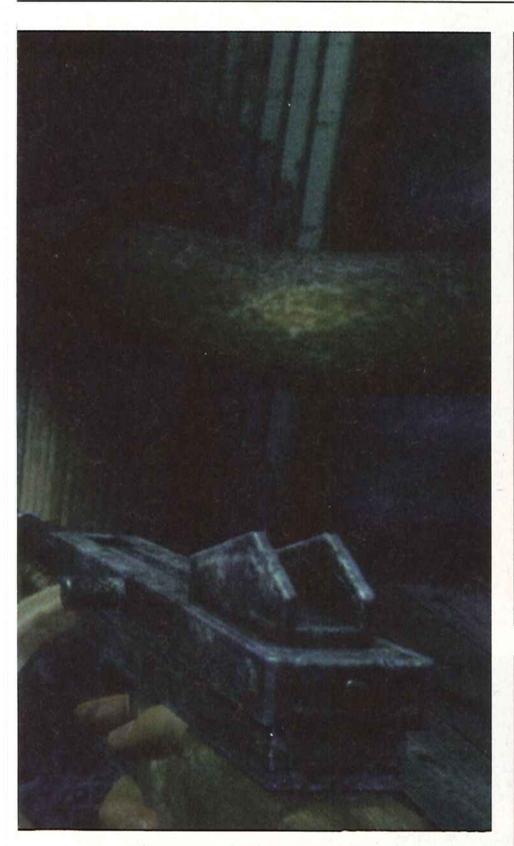
Hay mucho más en ***Bioshock***, en realidad: los rompecabezas para *hackear* sistemas de seguridad, las elecciones morales, el componente *RPG* al recolectar ADAM y poder mejorar

Bioshock fue uno de los primeros juegos en mostrar la capacidad real de la actual generación de consolas

la alternativa



COD 4 MODERN WARFARE.
Puede que sea el mejor FPS de PS3, pero es una bestia completamente diferente.

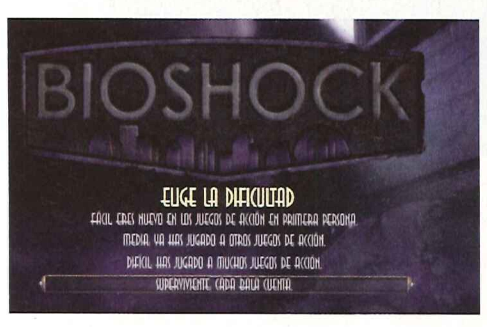




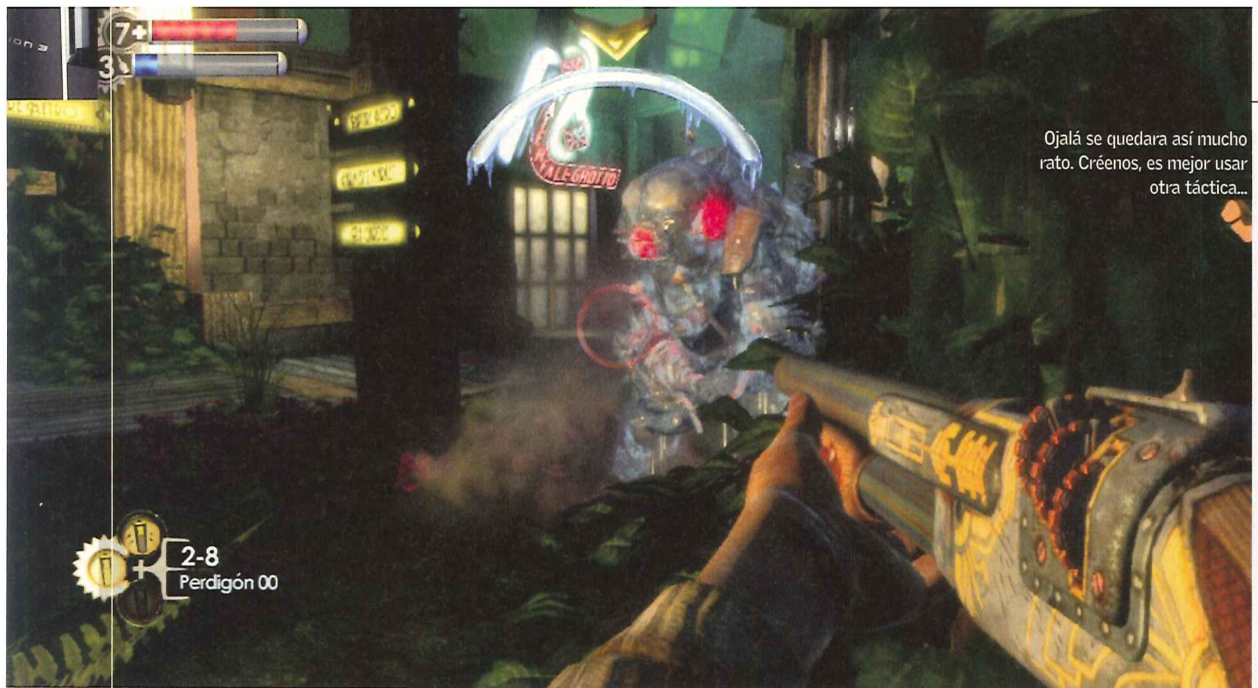
Cuando obtienes la cámara, puedes sacar fotos de los enemigos para realizar «investigación de campo»... peligrosa.







SUPERVIVIENTE. Cada bala cuenta, dicen... ¡cuánta verdad! El nuevo nivel de dificultad es lo más destacado (a falta de ver las Challenge Rooms) de este nuevo Bioshock: difícil, muchísimo más táctico con los recursos, pero es un gustazo para el jugador más experimentado.



Ojalá se quedara así mucho rato. Créenos, es mejor usar otra táctica...









RAPTURE TE RETA...

No podremos verlo hasta después del lanzamiento, pero el modo descargable Challenge Rooms presentará retos concretos en escenarios nuevos donde resolver pequeños puzzles llevando al límite el combate creativo del que hablamos por aquí.

› y obtener habilidades, las jeringuillas de EVE que dan energía para usar *plásmidos*, la customización de armas, etc. Pero todo esto te habrá llegado en alguna postalita enviada por algún colega desde *Rapture*. Así que, ¿qué novedades hay en **PlayStation 3**? En principio pocas, pero a la larga, bastante jugosas.

Salvando algunas mejoras gráficas que hemos podido apreciar (en los efectos del agua, concretamente), lo que brinda **Bioshock** en **PS3** es un nuevo reto en términos de dificultad: todo el contenido descargable que hubo en Xbox 360 está aquí por defecto, lo que incluye algún *plásmido* nuevo (el *boom* sónico) y la opción de desactivar las vita-cámaras (donde uno reaparece tras morir, aunque con la energía algo más perjudicada aquí, en **PS3**). De este modo, el juego cambia notablemente ya que hay que contar con partidas salvadas y sin la ventaja de retomar la acción donde quedó al morir (sin duda, lo más criticado del ***Bioshock*** original).

Más interesante resulta el nuevo nivel de dificultad Superviviente, el elegido para nuestra nueva excursión por *Rapture*. Su lema «cada bala cuenta» no podía ser más cierto, pues más que potenciar ridículamente a los enemigos (como hacen erróneamente otros juegos), lo que hace es limitar al mínimo posible los recursos del jugador.

En fin, todo sigue igual en *Rapture*, tal vez más difícil. Por eso merece la pena volver. «

Las novedades son las justas, tampoco es que hicieran mucha falta, excepto las que sí están





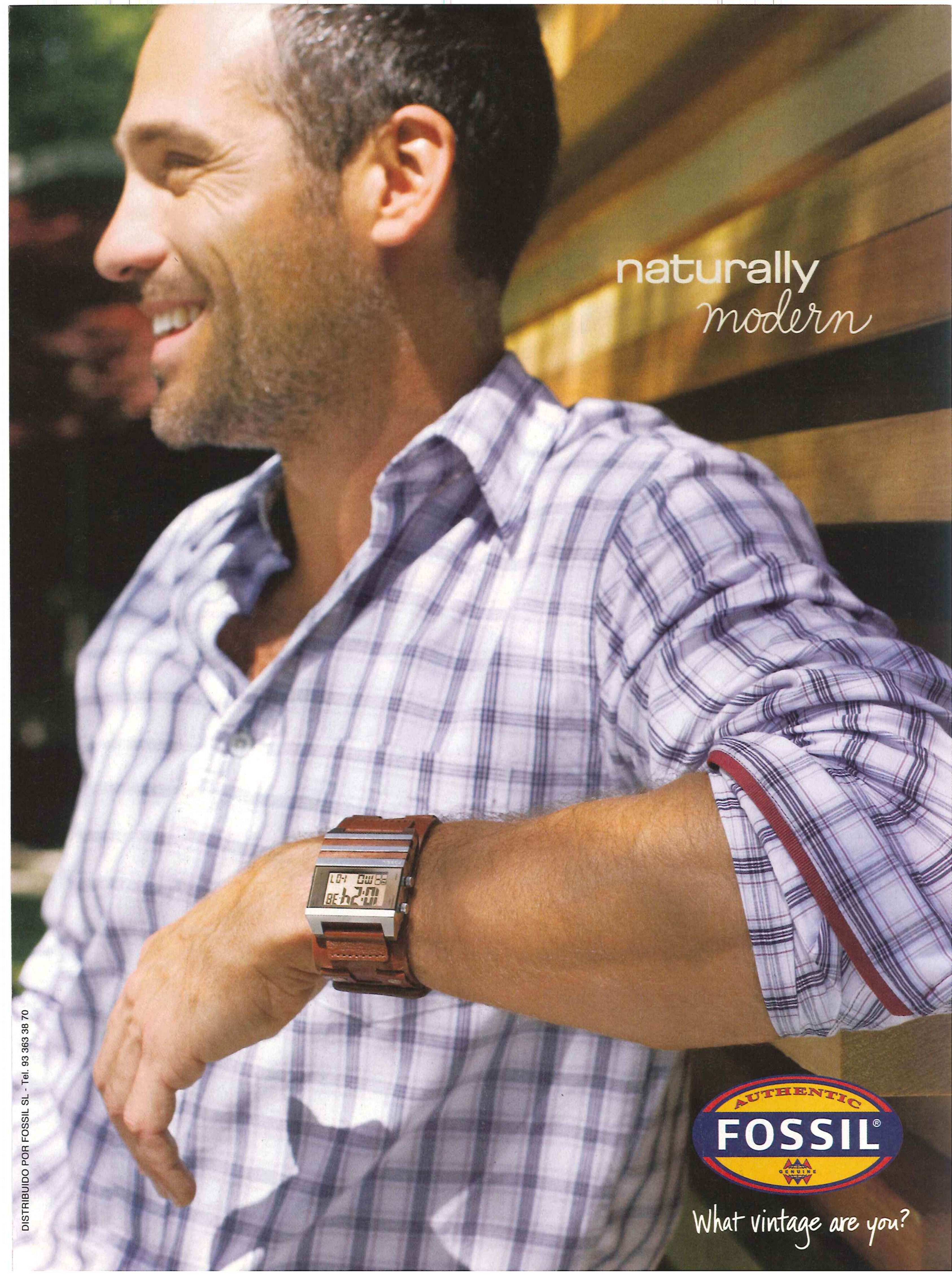
Plásmidos. Aquí, un par de ejemplos de plásmidos más... sutiles. Muñeco de tiro, coloca un pelele para desviar la atención durante un rato. Y Enfurecer es ideal para lanzar splicers contra Big Daddies.

evaluación


Todo lo bueno que tenía el original, más algunos añadidos y pulidos en mecánicas conflictivas. Un nivel de dificultad nuevo, para expertos, pero muy satisfactorio. Y una ciudad que todo jugador debe visitar.


La emergencia que nos deslumbró en 360 tal vez no sea tan tremenda como parecía. Hemos detectado algo de clipping en zonas muy concretas y alguna caída de frame rate ocasional.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Exquisitos, salvando algunos defectos ocasionales en puntos muy concretos.	Sin mácula, desde los diálogos entre habitantes a la deliciosa banda sonora de jazz y swing.	Variada, variable y muy intensa pero perfectamente equilibrada en los niveles de dificultad altos.	La otra novedad de PS3, los retos, potencian la rejugabilidad de un título ya de por sí largo.	¿Te imaginas un 8 contra 8 con decenas de plásmidos y un entorno explotable? Pues sigue soñando...	¿Debería ser Bioshock aún más espectacular en PS3? Probablemente, y sin esos fallitos vistos...	Una versión del original casi perfecta técnicamente, y con alguna mejora de jugabilidad.
9,3	9,4	9,3	9,0	5,0	8,5	9,3


naturally
modern
AUTHENTIC
FOSSIL®
GENUINE
What vintage are you?
DISTRIBUIDO POR FOSSIL SL - Tel. 93 363 38 70



PS3

GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **ROCKSTAR**
DESARROLLADOR **ROCKSTAR SAN DIEGO**
DISTRIBUIDOR **TAKE 2**
JUGADORES **x16**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95 €**
www.rockstargames.com
12+

la alternativa

BURNOUT PARADISE. Conducción en una ciudad abierta como MCLA, pero con mayor dosis de arcade.





MIDNIGHT CLUB
LOS ANGELES



Hora punta en la ciudad







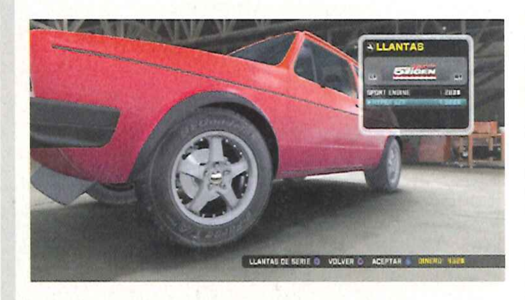
REVOLUCIONAR UN género tan longevo y asentado como el de la conducción ha de ser muy complicado. Ha ocurrido unas cuantas veces en el transcurso de su historia, claro está. El paso de las 2D a los gráficos poligonales fue una de estas revoluciones y la siguiente llegó cuando comenzó a implementarse el concepto de «ciudad abierta»; es decir, un gran escenario que el jugador puede recorrer con su coche a voluntad, en lugar de la serie de competiciones en circuitos cerrados que hasta aquel entonces era la tónica predominante. De hecho el «predecesor espiritual» del juego que nos ocupa, *Midtown Madness* y su secuela fueron los pioneros en éste sentido. Y digo predecesor porque, pese a no pertenecer estrictamente a la misma serie, fueron desarrollados por los mismos programadores (**Angel Studios**) antes de pasar a formar parte de las filas de la compañía responsable de *Grand Theft Auto* y cambiar su nombre por **Rockstar San Diego**. Así que, sí, estos desarrolladores llevan ya unos cuantos años experimentando con esto de la «conducción abierta» y está claro que con la práctica llega la perfección. Y si no, algo lo más cercano posible.

La saga aparece con toda su fuerza en PS3

Volviendo a los orígenes

Tras debutar en **PlayStation 2** junto con la consola en el mercado internacional y ofrecer después dos entregas más con bastante éxito, los creadores han decidido dejarse de viajes por el mundo (los escenarios de los anteriores capítulos han ido de París a Tokio, pasando por Detroit) y centrarse en una única ciudad, que como el título del juego bien indica no es otra que Los Ángeles. Esto tiene su parte positiva, pues la recreación que se ha hecho de ésta es realmente impresionante, con todo lujo de detalles y con los edificios y lugares más representativos de la gran urbe reproducidos con

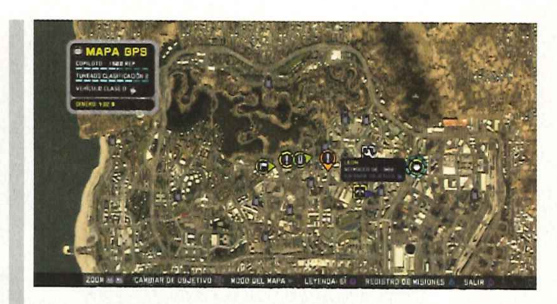
Vuelve el Tuning. Como viene siendo norma, podrás modificar tu vehículo con gran cantidad de componentes, tanto estéticos como de rendimiento.

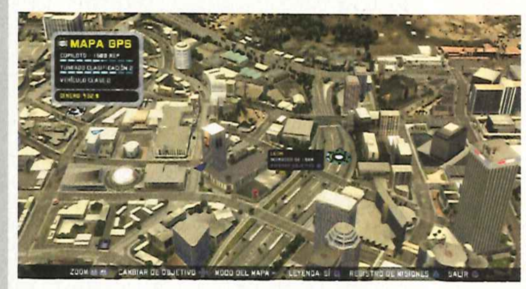






De este taller saldrás con tu reluciente vehículo nuevo (o uno modificado por tí mismo).



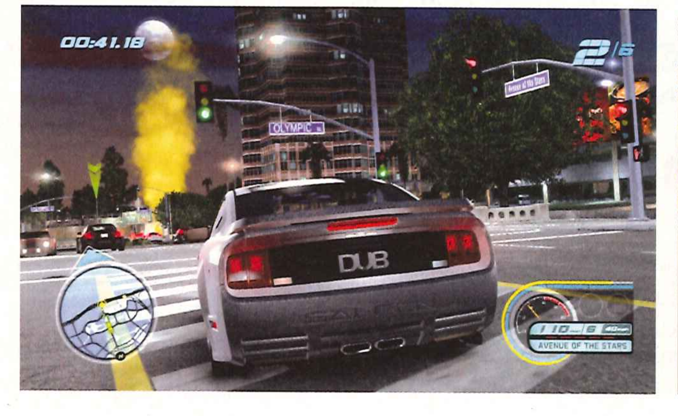


GPS. El sistema que utilizarás para orientarte por la ciudad y encontrar las distintas competiciones ha ganado en espectacularidad. Podrás realizar un zoom sobre cualquier punto, y el efecto conseguido con el mismo es ciertamente muy vistoso.

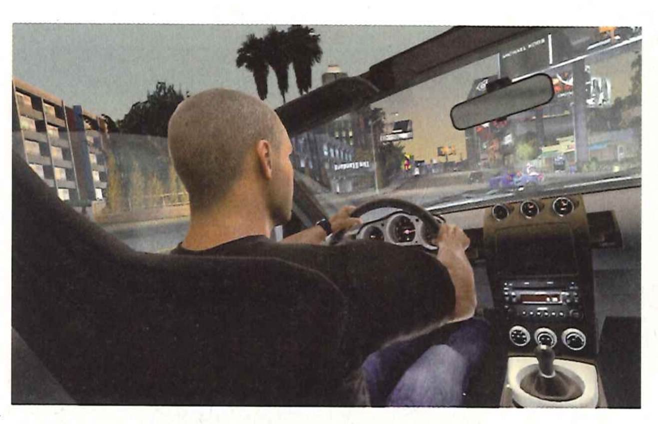




» La ciudad es para mí. Si te cansas de competir, siempre podrás darte un paseo por la urbe y apreciar el grado de detalle con el que está modelada.







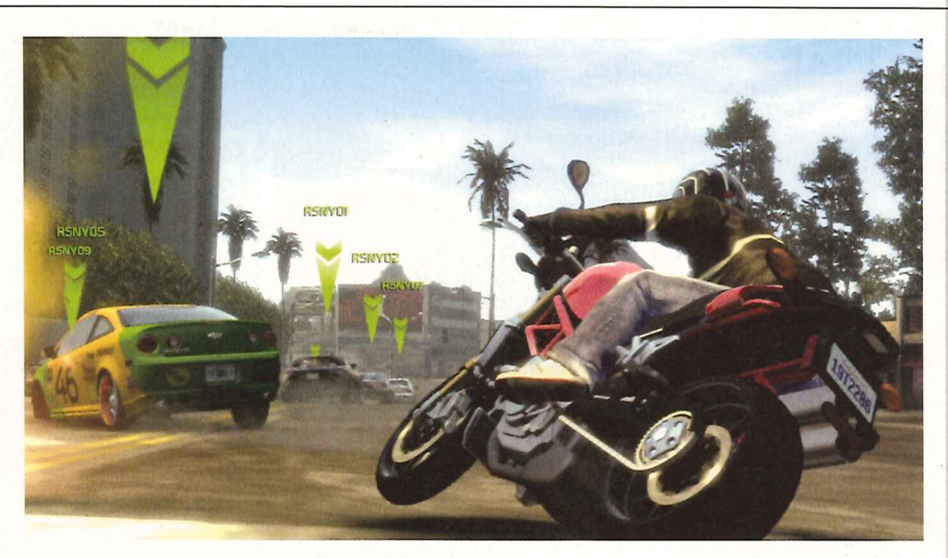
El juego recrea la ciudad de Los Ángeles con todo lujo de detalles y con sus edificios y lugares más representativos

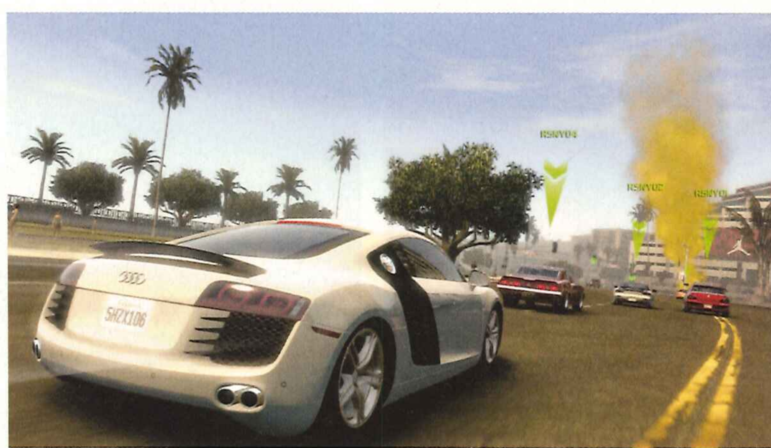
total fidelidad (tanto, que cualquiera que haya estado allí o la conozca bien podrá darse un «paseo virtual»). Pero también tiene un lado no tan bueno: la variedad que ofrecían las anteriores ediciones con varias ciudades se ha perdido. Aunque Los Ángeles no es la ciudad más bonita del mundo (esto ya va en gustos, claro), es más que correcta a la hora de desarrollar carreras sobre su asfalto, ya que combina grandes autopistas y calles de varios carriles con los sinuosos trazados que se encuentran en las colinas. Muchos, muchos kilómetros de carreteras convertidas en circuitos. Asimismo, el tráfico es más denso que nunca (sobre todo en las autopistas que rodean la urbe) y multitud de peatones deambulan por sus calles, lo que dota a este escenario de un aspecto muy vivo. En cuanto a la mecánica de juego, pocas cosas han cambiado, si exceptuamos el hecho de que las carreras ya no se disputan solamente de noche, sino que hay un ciclo de 24 horas y podrás disputarlas por la mañana y por la tarde también.

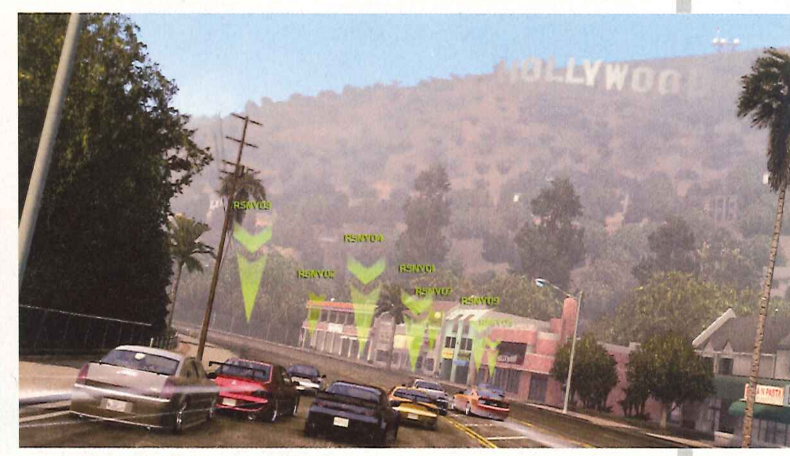
Comienzas tu andadura eligiendo uno de los tres vehículos a tu disposición (tres auténticas reliquias de poca potencia, todo hay que decirlo), desde aquí deberás ir participando en las competiciones que vayan apareciendo en el mapa (siempre con total libertad a la hora de elegirlas) o simplemente retar a otro conductor «dándole las largas». A medida que vayas triunfando irás ganando dinero (con el que mejorar tu vehículo, tanto por dentro como por fuera, con las habituales opciones de

MULTIJUGADOR ON-LINE.

Midnight Club Los Angeles permite participar en su modalidad en red hasta 16 jugadores simultáneamente. Incluye varias modalidades de juego como la de capturar la bandera o la de mantenerla el máximo tiempo posible. También se han introducido nuevos power-ups como Mirror (refleja los ataques), Agro o Random (que otorga un poder al azar).













tuning) y reputación, gracias a la cual se irán abriendo más retos. A pesar de no ser nada nuevo, la fórmula está bastante bien equilibrada y nunca se hace demasiado pesado ir avanzando. Gracias, en parte, a su sistema de control, que permite manejar el coche con facilidad incluso a grandes velocidades. Las carreras en la autopista son uno de los puntos más atractivos del título, por lo excitante que resulta correr entre tanto tráfico. Lo mismo ocurre con la acertada incorporación de las motos como vehículo controlable por el jugador, pues le añaden una nueva dimensión a la aventura, aunque ya aparecieran en anteriores entregas.

Como no podía ser de otra manera, ***Midnight Club Los Angeles*** cuenta con un modo multijugador On-line para 16 jugadores que no se limita sólo a presentar carreras sencillas, sino que presenta algunos modos, como el de Captura la bandera, realmente originales y divertidos. «

Las carreras ya no se desarrollan sólo por la noche, ahora existe un conseguido ciclo de 24 horas

evaluación



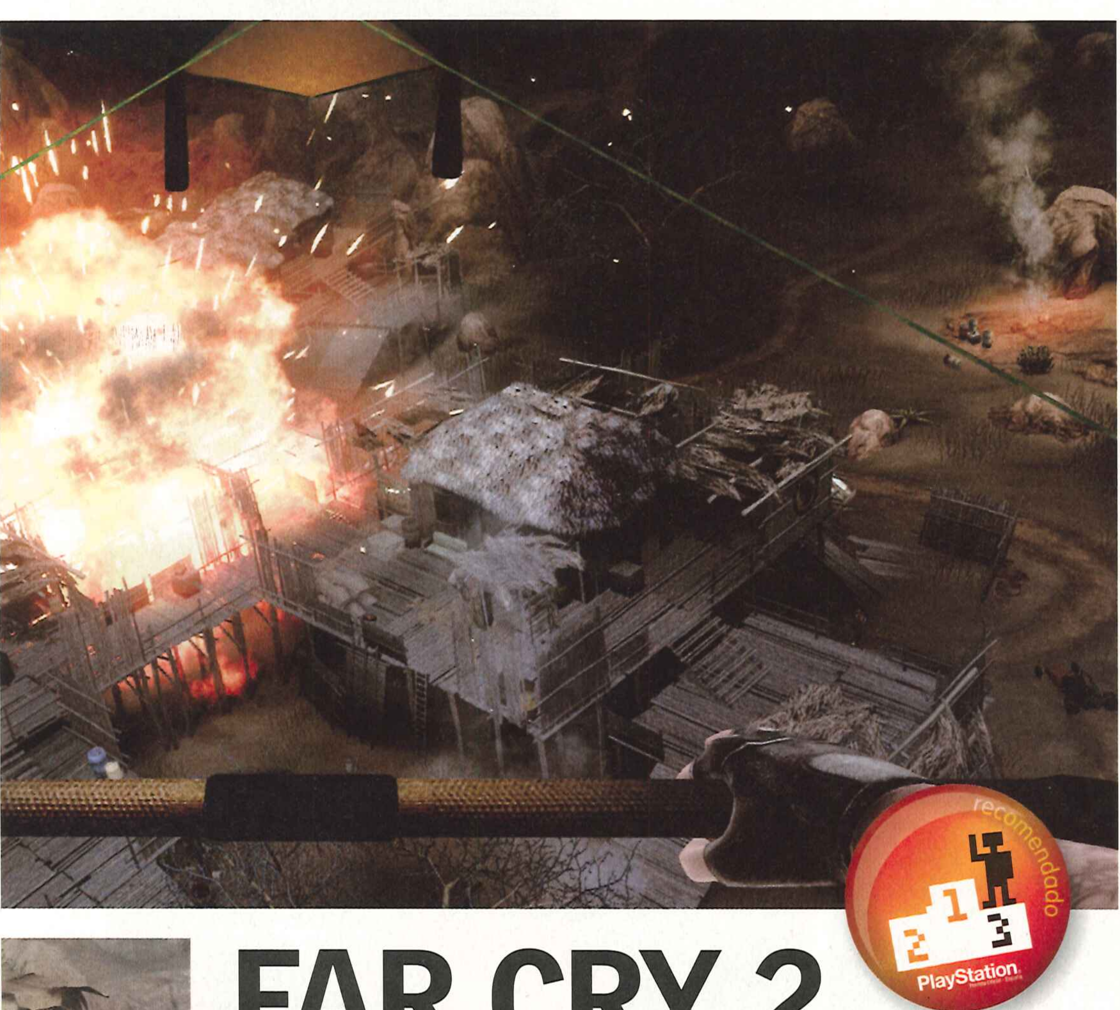
La posibilidad de tener una gran ciudad abierta y dispuesta a ser recorrida de la manera que tú desees, junto con el grandioso apartado gráfico y sonoro del juego.

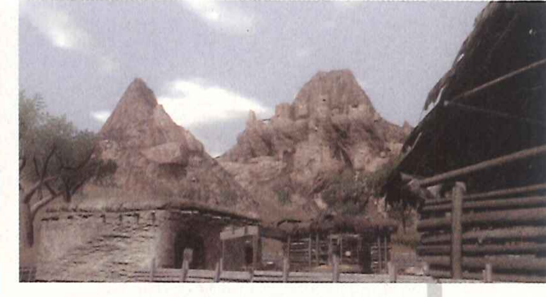


Los que busquen nuevas formas de jugar en este título pueden sentirse decepcionados. Es la mecánica de siempre, sólo que adaptada a la nueva generación.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Brillante modelado de los vehículos y sobresaliente recreación de la ciudad. Frame rate estable.	Los motores de los vehículos toman el protagonismo absoluto. Su fidelidad con lo real es total.	El sistema típico de la saga, con checkpoints libres, sigue presente y es su mayor baza.	Cuenta con un número bastante elevado de retos y de vehículos, aunque no de escenarios.	Una gran variedad de modos para el multijugador a través de la red. Muy divertido.	El interior de la consola ha sido bien aprovechado, sobre todo en lo referente a los gráficos.	Una de las mejores alternativas existentes en el género de la conducción arcade con toques reales.
9,3	9,0	9,1	9,2	9,2	9,2	9,2


La secuela de uno de los shooters más originales de la historia reciente







Crea tus propios niveles. El juego incluye un editor con el que podrás diseñar de manera sencilla niveles para el modo multijugador y compartirlos después.



FAR CRY 2







Un safari con pocos animales







QUE EL GÉNERO de los *shooters* en primera persona es uno de los más saturados del mercado consolero es algo que no se le escapa a nadie, sobre todo en esta nueva generación de consolas. Cuando apareció, el *Far Cry* original para PC supo hacerse un hueco gracias a que presentaba un catálogo de propuestas bastante novedosas para la época, aparte de un apartado técnico que hacía que muy pocas máquinas de entonces pudieran mover semejante mundo con fluidez. La acción se desarrollaba en una paradisíaca isla de la Micronesia, en el Océano Pacífico, y el jugador gozaba de una gran libertad para explorar el bello entorno mientras daba buena cuenta de un número ingente de enemigos. Ahora, cuatro años después, nos llega esta secuela desarrollada ya por los estudios que **UbiSoft** tiene en la ciudad canadiense de Montreal y no por los programadores originales, **Crytek**. Sin embargo, el espíritu del juego permanece intacto, aunque el resto de elementos han cambiado bastante hasta conseguir una experiencia con personalidad propia y ser uno de los juegos más interesantes, por el número de posibilidades que plantea al jugador.

Rumbo a África

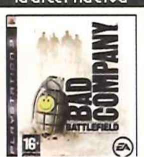
El juego se desarrolla en un pequeño país africano (ficticio, suponemos que para evitar suspicacias de la población local). Allí llega el protagonista (a elegir entre nueve individuos de lo más variado, desde mercenarios a periodistas pasando por cazadores) con una misión clara: acabar con el traficante de armas conocido como El Chacal, que está abasteciendo a los dos bandos enfrentados en una guerra civil. Tras un espectacular prólogo, comenzarás a descubrir que en este *Far Cry 2* te tienes que buscar tú solito las vueltas, no te dan nada hecho. El escenario ocupa nada menos que cincuenta kilómetros cuadrados; un gran mapa a tu disposición casi desde el principio, plagado de pequeñas poblaciones, asentamientos de todo tipo, puestos de guardia y enemigos, muchos enemigos. Según haya sido tu elección de personaje, comenzarás a trabajar realizando misiones para uno de los dos bandos: acabar con tal o cual enemigo, escoltar a alguien, entregar tal objeto... Nada que no hayamos visto antes, pero la libertad de realizar estos encargos como tú desees (siempre hay varias formas, una más directa para los que busquen la acción sin muchas complicaciones, y otra algo rebuscada que suele ofrecer mayor recompensa). Para moverte por el escenario podrás ›

La libertad a la hora de cumplir las misiones encomendadas distingue a este título de sus competidores



GÉNERO **SHOOTER**
COMPAÑÍA **UBISOFT**
PROGRAMADOR **UBISOFT MONTREAL**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
JUGADORES **X16**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
INSTALABLE **SÍ (2.928 MB)**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95€**
www.farcry2.com
16+

la alternativa



BATTLEFIELD BAD COMPANY. Más tiros con amplios mapeados, aunque con un desarrollo más convencional.

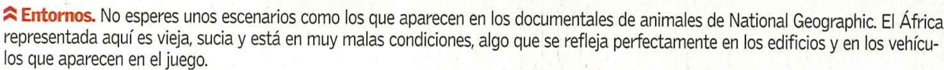








Entornos. No esperes unos escenarios como los que aparecen en los documentales de animales de National Geographic. El África representada aquí es vieja, sucia y está en muy malas condiciones, algo que se refleja perfectamente en los edificios y en los vehículos que aparecen en el juego.







pilotar (en primera persona) cualquiera de los vehículos que encuentres (coches, *jeeps*, incluso barcas con las que podrás surcar alguno de los ríos presentes).

En todo momento llevarás cuatro armas distintas, cada una asignada a una dirección del *pad* de control: principal, secundaria, el machete y una «especial» como un lanzallamas o un lanzacohetes. La variedad en este sentido es amplísima ya que con los diamantes que vayas consiguiendo (son la moneda de cambio en el país y los obtendrás al completar misiones o explorando por tu cuenta con la ayuda de una especie de detector) irás mejorando y adquiriendo nuevas y mejores armas.

Además, otra de las novedades incluidas es un sistema de «colegas» que hará que cuentes siempre con una mano amiga en los peores momentos, y también la posibilidad de ir «ganando» refugios seguros para descansar o grabar partida; allí, además, es donde te esperarán estos «colegas» siempre que los necesites.

Podrás ir mejorando y adquiriendo nuevas armas gracias a los diamantes

La cuidadísima ambientación (aunque esto no se traduzca siempre en unos gráficos de infarto, porque el juego cuenta con fallos en este sentido) y la inmersión en una guerra civil en toda regla, junto con un apartado multijugador también notable, acaban redondeando una propuesta más que atractiva y recomendable.

evaluación



La sensación de estar metido de lleno en un conflicto armado, la lograda ambientación del territorio africano y la gran libertad a la hora de avanzar en el juego dotan a esta producción de gran personalidad.



A veces tanta libertad puede traducirse en una cierta desorientación para el jugador, sobre todo si estás acostumbrado a títulos de acción mucho más lineales. Tiene algunos defectos gráficos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Cuidada recreación de un África sucia y destartalada, y un inmenso escenario de juego.	Los diferentes sonidos que pueden escucharse en el entorno toman el protagonismo absoluto.	Preciso control y muchas posibilidades para un desarrollo que engancha desde el comienzo.	Mucho más elevada que la media de este tipo de juegos. Completar el 100% será laborioso.	Hasta 16 participantes podrán competir en variados modos de juego a través de la red.	Aprovecha el potencial de PS3 de forma notable, aunque gráficamente no llegue al 100%.	Si buscas algo diferente y que te sumerja en un entorno distinto al resto, éste es tu juego.
8,9	9,0	9,2	9,2	8,9	8,8	9,0



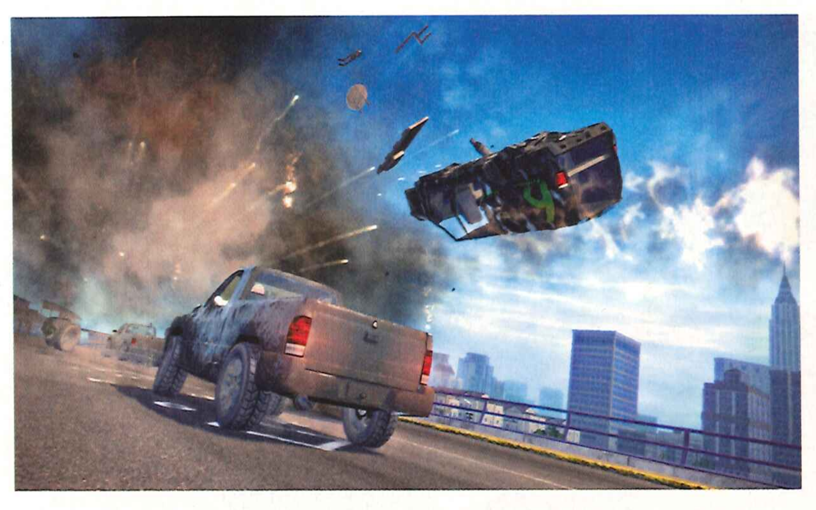
PLAYSTATION® Network
12+
www.pegi.info
SACA TU LADO
BUZZ!™
SEAS COMO SEAS, ¡HAY UN BUZZ! PARA TI!
Buzz! para PSP: cualquier sitio de la ciudad es bueno para poner a prueba tus conocimientos. Con un mismo juego pueden jugar de 1 a 6 concursantes.
Buzz! para PS2: la mayor variedad de títulos con los que la diversión está asegurada en directo en tu salón.
Buzz! para PS3: el más interactivo de todos, donde podrás descargarte preguntas y jugar on line, con pulsadores inalámbricos y muchas más sorpresas.
Buzz! El mejor juego de preguntas y respuestas para tu PlayStation.
¿A qué esperas para sacar tu lado Buzz!?
BUZZTHEGAME.COM
PlayStation®2
PSP® PlayStation®Portable
PLAYSTATION®3
"PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. Buzz!™: Quiz TV ©2007 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Relentless Software Ltd./ Curve Studios. Buzz! and the Buzz! logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



«Producido» por Tera Patrick. Uno de los datos que más nos ha sorprendido del juego es que la modelo y actriz porno Tera Patrick ha sido nombrada, suponemos que sólo honoríficamente, productora de Saints Row 2. Como puede apreciarse en el render de la izquierda, no ha dudado también en prestar su turgente imagen para hacer más atractivo el juego.

Lucha Libre En realidad, en Saints Row no hay nada que no sea lucha y más lucha. Lo único que ocurre es que, a veces, las disputas se resuelven sin armas. A mamporrazos pero con espíritu deportivo.







Como se puede ver en la imagen, todo puede ser usado como arma en caso de apuro.

SAINTS ROW 2


Otras calles otras guerras

SI EL OBJETIVO de todo alumno aplicado debería ser intentar emular a su maestro, hay que decir que **THQ** lo ha logrado al menos en algunos apartados. *Saints Row 2* es, por no andarnos con muchos rodeos y para que nos entienda todo el mundo, una especie o variante de *GTA*... sólo que mucho más provocador y excesivo. No es que el mítico juego de **Rockstar** fuera un alarde de buenas maneras de lo «políticamente correcto» o de lo legal, pero siempre consiguió sortear, más o menos bien, las críticas de los más puritanos. Pues bien, es posible que los desarrolladores de **Volition** hayan puesto las cosas fáciles a todo aquel que busque hacer sangre del género. A lo mejor es eso lo que buscaban... El escándalo es una fórmula sencilla y rápida de conseguir publicidad masiva y gratis. En los diez primeros minutos del juego ya tiene uno muy claro lo que va a encontrar.

El mundo de *Saints Row 2* es un universo *Torrentiano* travestido de toda la iconografía de la América macarra. Tipos con medallones de oro, coches que saltan en los semáforos, *rap* sonando por todos los rincones... aquí sólo tiene sitio «lo más de lo más»: los más chulos, los más duros, etc. La imagen proyectada es, por lógica, la de lo más sórdido de una sociedad en la que sólo parece haber conflictos y luchas de poder. Los barrios de *Stilwater* son un auténtico catálogo de miserias humanas con borrachos por el suelo, prostitutas haciendo la calle, mendigos pidiendo, macarras y demás flora y fauna de las aceras. Todos estos tipos y las peores bandas de la ciudad te estarán esperando a tu salida de la cárcel. En medio de semejante panorama, ya podemos imaginar cómo tendrá que ser el protagonista para no desentonar ante tal situación.

Un exceso total y constante

A diferencia de otros juegos del género, en el que el personaje ya viene dado por la historia, en *Saints Row 2* el jugador tiene la posibilidad de crear al protagonista mediante un completo y curioso editor. Podremos elegir desde la forma de andar hasta la expresión facial o los modales chulescos con los que amedrentar a otras personas. Una novedad interesante es que, en este mundo de machotes y chulitos, nuestro personaje puede ser también mujer, y contará con tantos elementos para personalizarla como los hombres.

Entre las elecciones importantes está la de la banda a la que quieras pertenecer, aunque siempre podremos volver a vivir la aventura desde cualquiera de ellas una vez terminado el modo Historia. Eso supone multiplicar las horas de juego por tres.

Ganar el respeto

Estamos ante una aventura en la que todo se basa en el respeto, aunque aquí respeto equivale a miedo. Puede que en *Saints Row 2* haya alguna misión que consista en hacer alguna obra de caridad, pero el 99,9% son, como mínimo, delitos en tantas y cuantas formas han llegado a imaginar. El caso es que el protagonista podrá manejar cualquier tipo de armamento, va a pilotar casi todo lo impensable y no va a dudar en hacer cualquier cosa que favorezca a su banda en su propósito de hacerse con la ciudad. El control, sin llegar a ser el de un *GTA* (ni en precisión ni en manejabilidad), va ganando con el paso de la partida y termina por ser bastante aceptable, sobre todo a la hora de pilotar. De hecho, el control de los coches nos gusta más y permite maniobras realmente interesantes incluso con los vehículos más veloces. El personaje sí que es más tosco y los movimientos de cámara, a veces, nada inteligentes y con tendencia a poner más difíciles las cosas en los momentos claves. Si tuviéramos que calificar el estilo de juego, *Saints Row 2* es más *arcade*, más exagerado y mucho, mucho más peliculero. A veces es tan excesivo que

Saints Row 2 tiene el honor de ser el menos «políticamente correcto» de todos los juegos del género en PS3



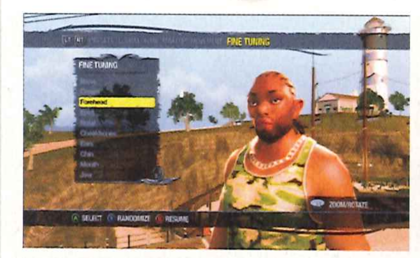


GÉNERO **ACCIÓN/AVENTURA**
COMPAÑÍA **THQ**
DESARROLLADOR **VOLITION INC.**
DISTRIBUIDOR **THQ**
JUGADORES **x12**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (3530 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.saintsrow.com
18+

la alternativa



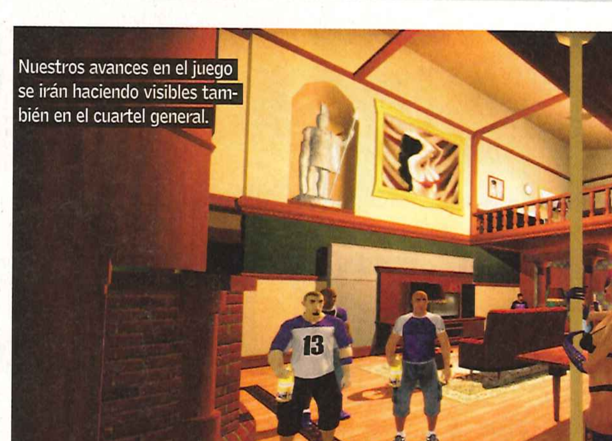
GTA IV. El gran referente para PS3 en este popular género.



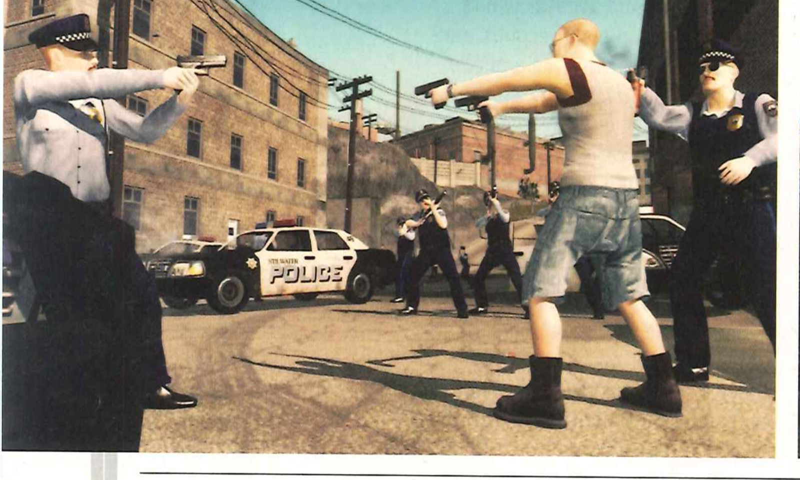


EDITOR. A diferencia de otros juegos del género, aquí tenemos la opción de editar todos los detalles del protagonista. También podremos vivir la aventura como chica, como un personaje de edad más madura o como el tipo más peculiar.





Nuestros avances en el juego se irán haciendo visibles también en el cuartel general.

llega a dar la risa, pero casi mejor así para no olvidar que sólo se trata de un videojuego. En cuanto a la variedad y cantidad de misiones, hay que decir que es inferior a los grandes del género, pero no está nada mal y cuenta con un buen número de horas de juego. Aunque siempre tendremos cierto margen en el momento de elegir las misiones, lo cierto es que no ocurrirá como en *GTA*, que acababan por llegar a despistar al jugador.

En todo caso, si el modo Historia nos pareciera poco con sus casi cincuenta horas de desarrollo, ***Saints Row 2*** cuenta con la posibilidad de vivir la aventura desde cualquiera de las bandas de la ciudad.

Cooperativo y en red

En el modo Cooperativo y en Online podremos unirnos a partidas ya organizadas o crearlas a nuestro gusto, y con las reglas que queramos. Cada uno de los jugadores podrá participar con los personajes que haya diseñado y tendrá total libertad de movimientos por toda la ciudad. Lo que hay que aclarar es que no se trata de un modo Cooperativo a pantalla partida, ni con una sola consola. Es Cooperativo, pero sólo en red, y en cualquier momento tendrás la oportunidad de cambiar esta opción por la del enfrentamiento directo.

evaluación


Una aventura demoledora, con tendencia al exceso y la provocación. Jugable y con un montón de posibilidades tanto en un jugador como en modo Cooperativo.


No han conseguido el nivel de calidad y complejidad del rival a batir, ni diferenciarse lo suficiente para escapar a las inevitables comparaciones.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Un universo de lo más pintoresco, pero con una calidad gráfica inferior a su gran competidor.	Una banda sonora acorde con el juego y de lo más cañera. No está doblado al castellano.	Es bastante más arcade que el resto de juegos del género. Acción constante y sin reparos.	Muchas horas de juego en el modo Historia normal y otras tantas haciendo el cabra en red.	Cuenta con varios modos de juego en red, tanto para un jugador como para varios en cooperativo.	No han logrado exprimir las excelentes posibilidades gráficas de PlayStation 3.	No es un GTA, pero sí un juego divertido y tan exagerado que llega a parecer una broma macabra.
8,4	8,5	9,2	9,2	9,0	8,2	9,0

TEST

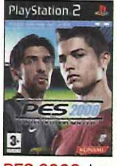
No encontramos una explicación lógica, pero en PS2 hay equipos con licencia que en PS3 no están. El Atlético de Madrid es uno de ellos.

PS2

PES 2009

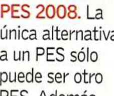
En PS2 no tiene rival

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **KONAMI**
PROGRAMADOR **PES PRODUCTIONS**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **1.124 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
es.games.konami-europe.com
3+

la alternativa



PES 2008. La única alternativa a un PES sólo puede ser otro PES. Además, son parecidos.

LA SAGA *PES*, tantos años marcando el pulso y el paso del deporte rey en consola, vive en 2009 uno de los momentos más decisivos de su larga existencia. Y es que, parafraseando un popular dicho taurino, *PES* se encuentra en aquel dramático y tremendista «Triunfaré o guardarás luto por mí». Pues bien, parece que al menos en **PS2** aún va a tener una última tarde de gloria... pero sin llegar a salir por la puerta grande. Cuando el 80% de algo nuevo es igual que en el juego anterior, podrá ser muy bueno, pero es casi lo mismo.

PES 2009 es, a primera vista, el mejor *PES* de toda la historia de *PS2*, el más espectacular en materia gráfica y el mejor animado con muchísima diferencia. Es algo que se aprecia con un simple vistazo y que se refleja en los contactos entre los jugadores, en los controles y en casi todas las acciones del juego. Es, quizás, el apartado donde más ha evolucionado junto con la mejora de la inteligencia de la CPU en ataque, donde muestra más variantes y recursos en ataque que nunca. Hay que hacer esta especificación porque en defensa, ya sea de la CPU o la nuestra, no nos ha gustado demasiado y repite las carencias de la última entrega. Todos los rechaces parecen favorecer al contrario y el botón X sólo es efectivo con los defensores más dotados. Por la presión, sin embargo, estamos ante un *PES* «a la italiana» y sólo el constante movimiento de balón impedirá que perdamos la pelota a cada momento. Por cierto, la velocidad del juego, que a muchos les pareció más lenta, es la misma; y lo que sí ha cambiado son los pases: menos automáticos y menos precisos si el jugador no tiene estrella.

La *Master League*, que será junto los modos multijugador el punto más fuerte de *PES 2009*, ha sufrido mínimos cambios, casi meramente estéticos. La buena noticia es que los clubes que aparecen de la Liga sí se corresponden con los reales y sólo hemos detectado algunos fallos en la composición de las plantillas. También está presente, y sin demasiados cambios, el modo Tour Mundial, que ofrece varios desafíos de dificultad creciente.

Con Leyenda pero sin Champions

La gran novedad de esta entrega es la modalidad Sé una Leyenda pero, aunque está bien hecho, no creemos que se ajuste al perfil del jugador de *Pro Evolution Soccer*.

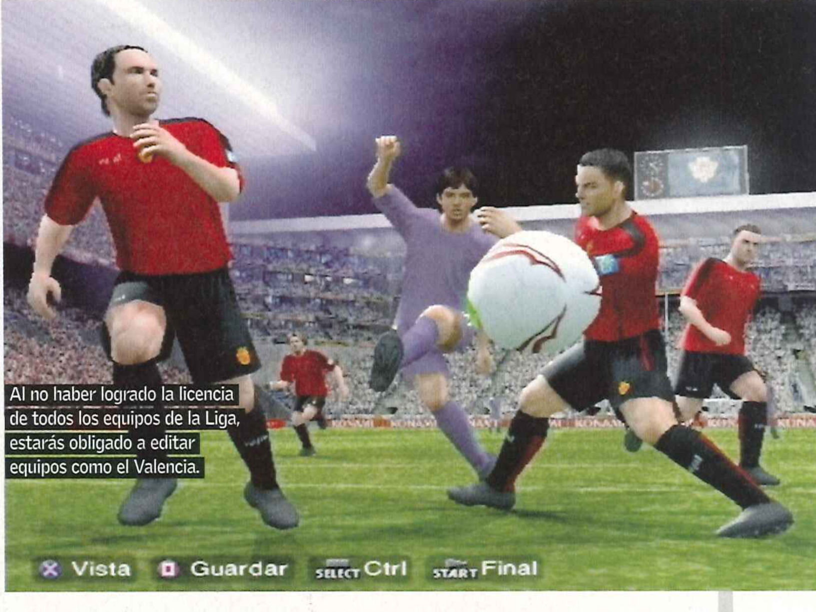
Dejando a un lado el tema de la originalidad o el mérito de hacerlo en una **PlayStation 2**, es el mismo concepto de juego que nunca terminó de calar entre los aficionados al fútbol.

Aunque se parezca al *Pro Evolution Soccer* en muchos aspectos, no se juega igual, ni tiene el mismo ritmo, ni es tan divertido... Es una fórmula que no cuaja. Seguro que más de un aficionado al título de **Konami** habría preferido una auténtica *UEFA Champions League* pero, por desgracia, decidieron innovar siguiendo los pasos del rival y no siendo fieles a su verdadero estilo. Éste es posiblemente el único pecado de esta nueva entrega que, por lo demás, tiene calidad y un precio excelente.

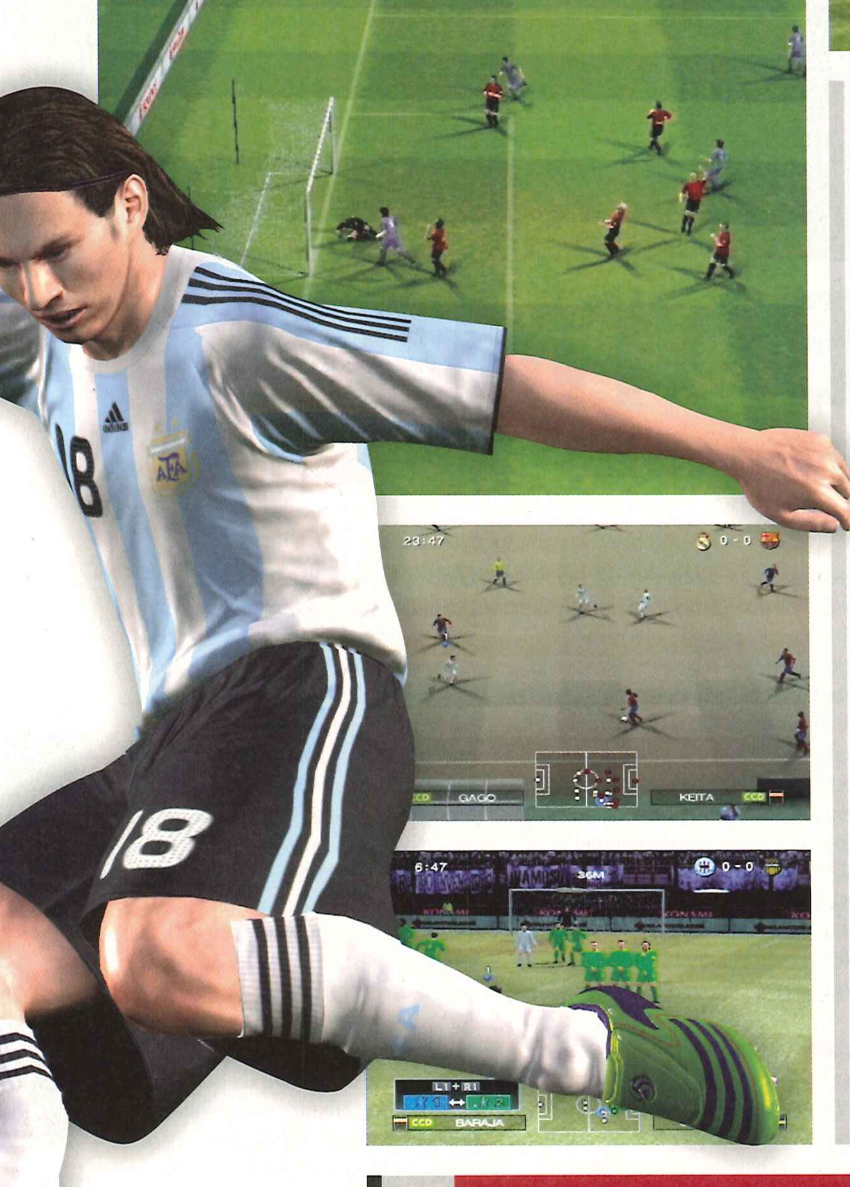
Posiblemente sea el mejor PES de todos los tiempos... pero esta vez será un título ganado por los pelos.



El parecido con los jugadores a veces no está muy logrado. Con Iniesta, el color de piel lo han clavado, pero la cara se parece más a la de un monillo del Zoo.



Al no haber logrado la licencia de todos los equipos de la Liga, estarás obligado a editar equipos como el Valencia.







SÉ UNA LEYENDA. Es la gran novedad de esta edición. Deberás crear un jugador, elegir entre varias posiciones en el campo y, tras una prueba inicial en forma de partido, comenzar la carrera profesional en un equipo de la liga que elijas. Una vez en el nuevo club, deberás hacer méritos para ser convocado o alcanzar la titularidad en el primer equipo.



evaluación



La animación es la mejor que se ha visto jamás en un juego de fútbol. También han mejorado la inteligencia artificial y la colocación de los jugadores en el terreno.



No terminamos de comprender por qué no han incluido en PS2 la Champions League. Sé Una Leyenda no aporta casi nada y la defensa vuelve a ser un problema.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Es donde más han mejorado: en juego de fútbol y en PS2 no hay nada parecido en realismo.	La banda sonora de este año es más cañera y los comentaristas están algo más finos.	Más o menos la misma que el año pasado. El modo Sé una Leyenda no llega a deslumbrar.	La de siempre, que es casi eterna, más lo que juegues al modo Sé Una Leyenda.	Con algunos pequeños y contados cambios, estamos ante el mismo juego de 2008.
9,4	8,5	9,2	9,1	9,1



LEGO BATMAN

Héroes villanos mallas y plástico



GÉNERO **ACCIÓN/ PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **WARNER BROS INT.**
DESARROLLADOR **TRAVELLER'S TALES**
DISTRIBUIDOR **WARNER BROS INT.**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
legobatmangame.com
7+

NOS PERMITIERON revivir los mejores momentos de *Star Wars* e *Indiana Jones* con una sonrisa y el mando pegado a las manos día y noche. Nos demostraron que una mecánica divertida es la mejor garantía para encandilar a los usuarios, por encima de otros títulos con gráficos más espectaculares. Ahora, **Traveller's Tales** vuelve a la carga y su nueva «víctima» es nada menos que *Batman*, al que parodian/homenajean en un *arcade* que repite una vez más la fórmula **Lego**, aunque acompañado de jugosas novedades que lo convierten, en dura pugna con *Lego Star Wars The Complete Saga*, en el mejor título de la franquicia.

70 años de cómics, la serie de animación de los años 90, la de imagen real de los 60, la propia línea de juguetes *Lego Batman*... todas estas influencias se dejan sentir desde el primer minuto de juego, mientras acompañamos a *Batman* y Robin en la caza de los criminales fugados de *Arkham*. *Joker*, El Pingüino, *Catwoman*, El Espantapájaros, *Poison Ivy*, *Man-Bat*, *Mr. Freeze*, Enigma (perdón, Acertijo), Bane y *Clayface*. Los enemigos más conocidos del universo del Señor de la Noche se dan cita en el juego, reclamando el mismo protagonismo que *Batman* y su pupilo, Robin. De hecho, en una jugada maestra, **Traveller's Tales** ha incorporado un modo Villano en el que revivir los niveles ya superados con *Batman*, desde el lado contrario y accediendo a áreas completas del mapeado. Entre un bando y otro, ***Lego Batman*** ofrece la friolera de 30 niveles, donde no faltan los niveles con vehículos (que incluye el *Batmobile*, por supuesto) y, sobre todo, los *gadgets*.

Acción y mucha guasa

Uno de los problemas que pesaban en *Lego Indiana Jones* era el poco acierto con el que se habían recreado los combates cuerpo a cuerpo. **Traveller's Tales** tomó buena nota de ello, así que en ***Lego Batman*** vamos a encontrar diferentes tipos de patadas y puñetazos para cada personaje, así como *combos*. Algunos ataques, como el beso venenoso de *Poison Ivy*, son realmente tronchantes.

Y dado que aquí no hay posibilidad de usar la Fuerza como en los *Lego SW*, la clave estará en superar determinados *puzzles* empleando sabiamente toda una gama de trajes especiales que permitirán a *Batman* y Robin escalar superficies metálicas, planear, soportar altas temperaturas o crear nuevos objetos tras aspirar piezas desperdigadas de **Lego**. Y todo ello sin dejar de recoger monedas, esenciales para conseguir personajes extras con los que explorar a fondo los niveles ya superados a través del ya clásico modo Libre. No será lo mismo jugar con el ágil *Nightwing* que hacerlo con esa bestia marrón llamada *Clayface*, capaz de levantar un camión a pulso.

Si tuviste la fortuna de probar los anteriores productos de la sociedad **Lego/Traveller's Tales**, ya te puedes imaginar el resto: humor a raudales, una mecánica adictiva y un modo para dos jugadores sin rival en ninguna otra saga de plataformas. El carisma de *Batman* y sus archienemigos exalta aún más un desarrollo magistral, que lejos de agotarse nos plantea una pregunta: ¿quién será el siguiente? ¿Imagináis un *Lego Marvel* o un *Lego Bond*?

la alternativa



LEGO STAR WARS COMPLETE SAGA. Supera a Lego Batman en número de fases, pero poco más.

TRAJINANDO CON LOS TRAJES. Batman y sus aliados cuentan con una ventaja extra frente a los criminales: trajes que les otorgan habilidades especiales, tales como resistir el calor, andar por las paredes metálicas, hacer añicos el cristal, planear o plantar explosivos. Lejos de ser un gadget decorativo, estos trajes son la única llave para acceder a determinadas zonas de cada nivel. Con un ropero así... ¿quién necesita recurrir a La Fuerza?















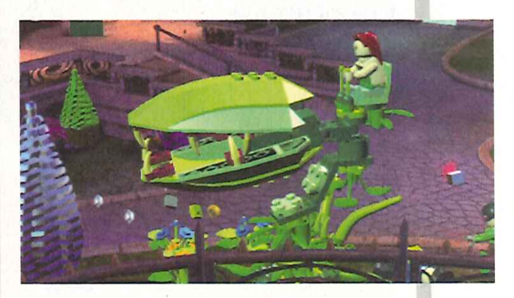


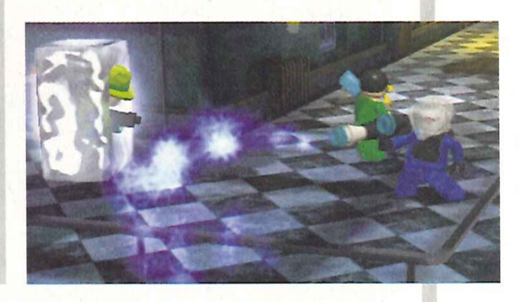


Héroe o villano. Tras superar un nivel con Batman & Robin podrás averiguar cómo era la historia desde el otro lado, controlando al villano de turno. Estos cuentan con sus propias habilidades. Enigma, por ejemplo, puede controlar mentalmente (ver pantalla de la izquierda) a determinados personajes, obligándoles a disparar contra sus camaradas o accionar diversos mecanismos.

VILLANOS S.A. Lo mejor de Batman siempre han sido sus villanos. Por eso el juego les dedica un modo especial, gracias al cual podrás encarnar a Dos Caras, el Joker, El Pingüino... robando bancos y machacando a las fuerzas del orden. Mi favorito es, sin duda, Clayface.







La impecable recreación del universo Batman a todos los niveles: villanos, ambientación, música... Si amaste sus cómics o las series de TV, te lo pasarás en grande.

La IA de tu compañero deja mucho que desear (al menos en la beta final que nos han facilitado). La ausencia de un cooperativo On-line es un verdadero palo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	HARDWARE	TOTAL
Pese a su simpleza gráfica, el diseño de los personajes está clavadito. Benditos sean los de Lego.	Se echa en falta la sintonía de la serie de los 60, pero tener la BSO de D. Elfman es un lujazo.	El vicio de siempre, con un combate cuerpo a cuerpo mejorado respecto al Lego Indy.	Volverás una y otra vez al mismo nivel para encontrar los secretos. Y mas aún, con el modo Villano.	Nos tememos que no habrá posibilidad de jugar On-line (la beta que disponemos no lo tiene).	Gráficos a 1080p y sonido envolvente. Pero no usa el disco duro, ni el Sixaxis, ni el DualShock 3.	Aún con la ausencia del On-line, es una verdadera gozada para los fans de Batman.
7,0	8,4	9,0	8,8	-	6,0	8,7



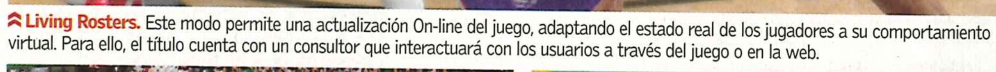
Por primera vez, el lanzamiento del programa coincide con el comienzo de la NBA. La versión española está protagonizada por Calderón, mientras que en la internacional aparece Garnett.





GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **2K SPORTS**
PROGRAMADOR **VISUAL CONCEPTS**
DISTRIBUIDO **TAKE 2**
JUGADORES **x4**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080P**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95 €**
www.2ksports.com
3+

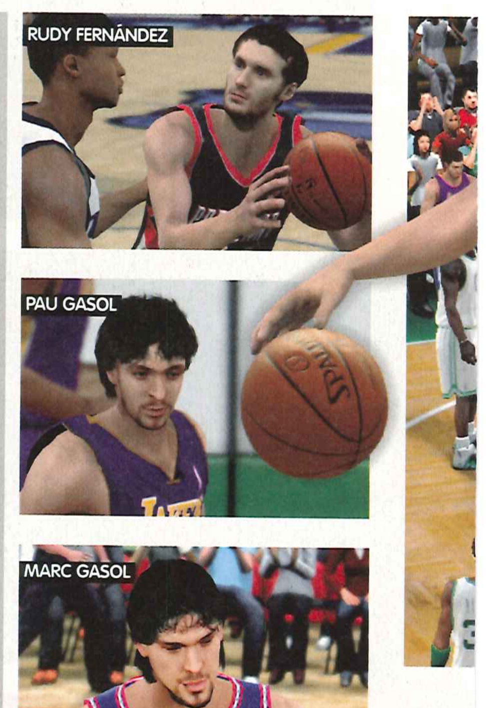




Living Rosters. Este modo permite una actualización On-line del juego, adaptando el estado real de los jugadores a su comportamiento virtual. Para ello, el título cuenta con un consultor que interactuará con los usuarios a través del juego o en la web.







JUGADORES. Sin necesidad de recurrir a las actualizaciones, ya aparecen Rudy Fernández y Marc Gasol en sus respectivos equipos. Junto a ellos se mantienen Pau Gasol, José Manuel Calderón y Sergio Rodríguez.



POR **CHIP & CE**

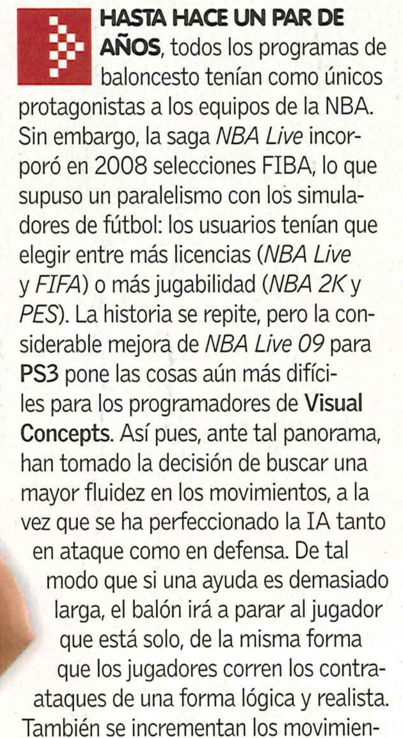
NBA 2K9





Mejoras en jugabilidad y actualización

HASTA HACE UN PAR DE AÑOS, todos los programas de baloncesto tenían como únicos protagonistas a los equipos de la NBA. Sin embargo, la saga *NBA Live* incorporó en 2008 selecciones FIBA, lo que supuso un paralelismo con los simuladores de fútbol: los usuarios tenían que elegir entre más licencias (*NBA Live* y *FIFA*) o más jugabilidad (*NBA 2K* y *PES*). La historia se repite, pero la considerable mejora de *NBA Live 09* para **PS3** pone las cosas aún más difíciles para los programadores de **Visual Concepts**. Así pues, ante tal panorama, han tomado la decisión de buscar una mayor fluidez en los movimientos, a la vez que se ha perfeccionado la IA tanto en ataque como en defensa. De tal modo que si una ayuda es demasiado larga, el balón irá a parar al jugador que está solo, de la misma forma que los jugadores corren los contraataques de una forma lógica y realista. También se incrementan los movimientos con firma de las grandes estrellas de la NBA y se incluyen nuevos efectos visuales jugando con las luces y sombras. En cuanto al control, no hay demasiadas modificaciones, manteniendo los tiros y robos en el *pad* derecho. Tan sólo mencionar la modificación en el sistema de defensa para conseguir que sea bastante más intuitiva la presión sobre los jugadores rivales.



Actualización vía On-line

La principal novedad de ***NBA 2K9*** es la incorporación de un sistema de actualización constante vía On-line (*Living Roster*) que permite ajustar el estado real de los jugadores a su comportamiento en el videojuego. Para ello, cuentan con un analista de **2K Sports** que se encarga de que el proceso de actualización funcione de forma eficiente. Además, ofrece la posibilidad de descargarte paquetes de animación con los nuevos movimientos que los jugadores incorporen a su repertorio. En este aspecto, parece que las dos sagas dedicadas al baloncesto se han puesto de acuerdo, ya que *NBA Live 09* también ofrece esta opción. Y no es el único aspecto en el que ambos juegos coinciden, ya que los dos han eliminado el control de tiros libres mediante el sensor de movimiento.

Respecto a los modos de juego, no se encuentran grandes novedades pues se mantiene la modalidad Asociación, junto con las diferentes competiciones recogidas en el *NBA Blacktop* (mates, triples y 21). En los modos urbanos hay que destacar la presencia de personajes ajenos al baloncesto, así como varios combinados en los que aparecen jugadores históricos que, sorprendentemente, no están en su rival de **Electronic Arts**.

la alternativa

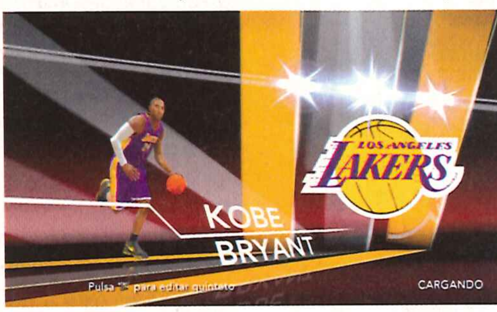


NBA LIVE 09. El juego de EA ha mejorado mucho en jugabilidad y cuenta con el aliciente de un incremento de selecciones FIBA.





On-line. Para valorar a un jugador se tiene en cuenta el comportamiento individual de éste y la sincronización con sus cuatro compañeros.



+ Aunque no hay grandes novedades sobre la cancha, los pequeños retoques introducidos por Visual Concepts logran un resultado muy realista. Todo se sucede de una forma fluida, intercalando secuencias con unos primeros planos impresionantes.

– Parece que las similitudes entre las dos sagas dedicadas al baloncesto aumentan. Así queda patente en la inclusión de las actualizaciones, en las posibilidades On-line y en la eliminación del sensor de movimientos en los tiros libres.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	RENDIMIENTO	TOTAL
Alcanzan el mismo efecto de las retransmisiones de TV, las secuencias están muy bien insertadas.	Los comentarios mantienen la línea y son en inglés. Kevin Harlan y Clark Kellogg son los encargados.	Aunque NBA Live ha mejorado mucho, sigue siendo la característica que diferencia a NBA 2K.	En el modo Asociación hay que echar muchas horas. El resto de opciones no presentan novedades.	El sensor de movimiento para lanzar los tiros libres ha sido eliminado, y no se incluye en otra acción.	La mejor IA le otorga un plus en la jugabilidad para contrarrestar la ausencia de la FIBA.
9,2	8,9	9,2	8,7	8,4	9,1

Aunque en la beta Rudy y Marc no aparecían en la NBA, la versión final sí los incluye en Toronto y Memphis respectivamente.

PS3

NBA LIVE 09

Más FIBA  y actualizaciones  diarias



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **ELECTRONICS ARTS**
PROGRAMADOR **EA SPORTS**
DISTRIBUIDOR **EA**
JUGADORES **X10**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720P**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95€**
es.ea.com

la alternativa



NBA 2K9. El gran rival mantiene su jugabilidad e incluye algunas novedades similares a las de NBA Live.

LA TEMPORADA PASADA fue el pistoletazo de salida para la saga *NBA Live* en la tercera generación de consolas de **Sony**. En esta primera entrega en **PS3**, tuvo un papel destacado el baloncesto FIBA, con la inclusión de 8 selecciones nacionales. Con ello logró un importante éxito, recogiendo una de las demandas de los aficionados a este género que hasta entonces sólo habían podido contar con las selecciones ficticias que acompañaron al *Dream Team* de 1992 y con la selección española del mundial de Indianápolis (*NBA Live 04*). Ahora, en ***NBA Live 09***, el baloncesto FIBA gana fuerza con la aparición, junto a los ocho combinados de la temporada anterior, de 16 selecciones más. Entre las nuevas incorporaciones, están los países más importantes en el panorama actual (como Rusia o Lituania) y equipos más exóticos: Puerto Rico o Brasil. Los componentes de las diferentes selecciones son reales, aunque no siguen un criterio común a la hora de su inclusión en cada equipo. Así, la selección española es la misma que participó en el pasado Europeo de Madrid, como queda patente con las ausencias de Ricky Rubio y Raúl López. Sin embargo los miembros del combinado de EE.UU. corresponden a una de las selecciones previas que se hicieron antes de la cita olímpica de Pekín. En lo que respecta a su reproducción física, hay un poco de todo, aunque en general los jugadores guardan bastante parecido tanto en sus rasgos como en su estilo de juego.

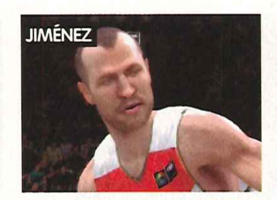
A pesar del creciente peso del baloncesto FIBA, la NBA sigue siendo la gran protagonista del juego. En este sentido, otra gran novedad del título es el denominado *Dynamic ADN*, que permite una adaptación de las distintas franquicias a su evolución real. Dicha adaptación se logra gracias a la conexión vía On-line, que nos garantiza la posibilidad de actualizar los traspasos, recoger las lesiones o adaptar el acierto de cada jugador a su situación real. La idea es que si un jugador se encuentra en forma, la actualización mejore también su rendimiento en la consola de la misma forma que baja su nivel en caso contrario.

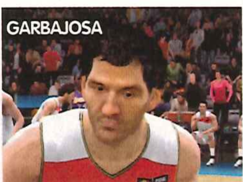
La atrevida apuesta de **EA** convierte este programa en la más cercana aproximación al baloncesto real, aunque aún sea necesario esperar al comienzo de la competición para poder valorar su utilidad. Las prestaciones On-line se complementan con la posibilidad de disputar partidos cinco contra cinco, así como con múltiples competiciones.

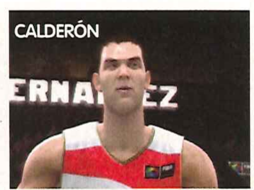
En las opciones, se mantienen el modo Dinastía, los concursos de mates y triples y los partidos de las estrellas. Además, se incorpora el modo *Be a Pro*, en el que se controla a un único jugador (al estilo del modo que se incluye en *FIFA 08-09*). Sorprende que, al igual que ocurrió en la anterior versión para **PS3**, no aparezcan las leyendas de épocas anteriores.

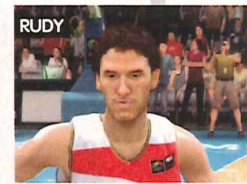




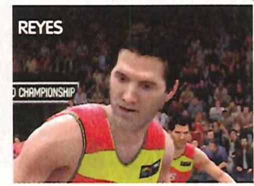


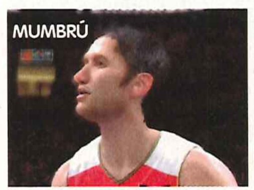


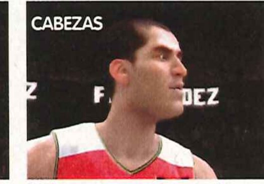


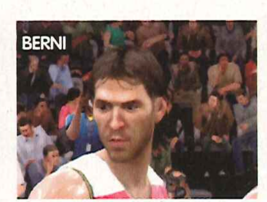


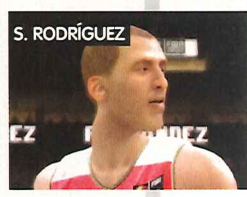














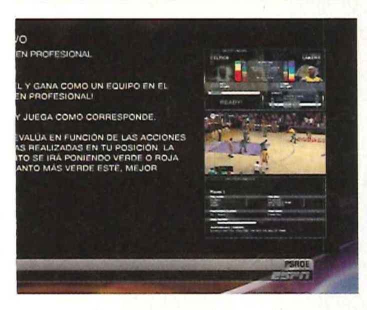
JUGADORES.
Son reales aunque su actualización no corresponde al mismo campeonato en todas las selecciones. En el caso de España, se incluyen los que participaron en el Europeo de Madrid.





Mientras en la versión anterior no se incluían las fotos de los jugadores que no perteneciesen a la NBA, en esta se encuentran disponibles.

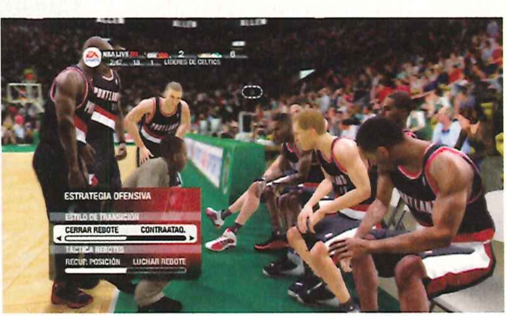




Be a Pro. NBA Live ha tomado de FIFA el modo Be a Pro en el que se controla a un solo jugador. Las acciones positivas y negativas se reflejan en un indicador situado en la parte inferior. Además, está disponible para selecciones.



La posibilidad de controlar dos jugadores de forma simultánea es ahora muy sencilla.





ASPECTOS ELIMINADOS.
Con respecto a la anterior versión, sorprende la eliminación de las «zonas calientes» que indicaban con un código de colores el porcentaje de acierto de un jugador desde las distintas zonas del campo. Tampoco se ha incluido la posibilidad de lanzar los tiros libres mediante el Sixaxis. El nuevo sistema se basa en una barra de precisión que aparece en el tablero.

evaluación



El aumento de selecciones FIBA constituye un gran aliciente fuera del mercado estadounidense, diferenciando al programa de sus competidores. La pena es que modos de juego, como Dinastía, estén aún cerrados para estas selecciones.



La idea de la actualización constante aporta un dinamismo inédito en el mundo de la canasta. Sin embargo, hasta que no arranque la NBA no podremos conocer su alcance real, especialmente en la parte que afecta al rendimiento de los jugadores.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	RENDIMIENTO	TOTAL
Movimientos más fluidos y entorno mejorado. Aumentan las secuencias de animación.	Es el único con comentarios en castellano. Repiten Antonio Daimiel y Sixto Miguel Serrano.	Destaca el control de dos jugadores. Hay que estar pendiente del rendimiento de la actualización.	La oferta aumenta con el modo Be a Pro. Se echan de menos más opciones para las selecciones.	Sorprende la eliminación del movimiento del Sixaxis en los tiros libres de la anterior versión.	Además de las selecciones, destaca la mejora gráfica. La incógnita es la actualización dinámica.
9,0	9,3	9,0	8,8	8,4	9,0



Los combates de Persona 3 FES superan a su predecesor gracias a nuevos poderes, Personas y armas.









Un toque sexy. Además de 23 nuevas Personas y 30 horas de juego adicionales, esta nueva versión incluye vestimentas sugerentes para las protagonistas.

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

PS2

PERSONA 3 FES

Más aventuras demoníacas en el Insti



GÉNERO **RPG**
COMPAÑÍA **KOEI**
PROGRAMADOR **ATLUS**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES



ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **75 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
www.virginplay.es
16+

LA SORPRESA ha sido muy grata para todos. Por una vez, los europeos hemos gozado no sólo del estreno de *Persona* en **PS2**, sino que ahora nos llega la versión corregida y aumentada de *Persona 3*, que tan buenas sensaciones nos causó hace unos meses. En este juego de rol de los desarrolladores **Atlus**, su joven protagonista es un recién llegado al instituto. Todo parece normal, salvo porque nuestro héroe puede ver a las «Sombras», demonios que amenazan el planeta Tierra. Por suerte para la Humanidad, este estudiante y un grupo de aliados son capaces de invocar a los *Persona*, espíritus dotados de grandes poderes. Bajo este planteamiento, el juego combina dos desarrollos distintos. Por un lado, la exploración del *Tartarus*, una inmensa torre con docenas de plantas que albergan mazmorras aleatorias. En ellas, el jugador explora y libra combates por turnos contra las Sombras, a la vez que descubre un intrincado argumento. Pero el toque más personal del juego está en el desarrollo diurno, en el que asistes a las distintas clases, haces nuevos amigos, organizas excursiones... Es el mismo esquema de *Persona 3*: original y distinto al rol habitual, pero con varias novedades para este relanzamiento. Hay 30 horas adicionales de aventura, 23 *Personas* nuevas con habilidades únicas, un inédito sistema para la fusión de armas, nuevas vestimentas para los protagonistas, más secuencias de animación... En definitiva, una completa renovación para un gran videojuego de rol.





DEVIL SUMMONER. Otro gran juego de rol de Atlus, con una impecable ambientación.

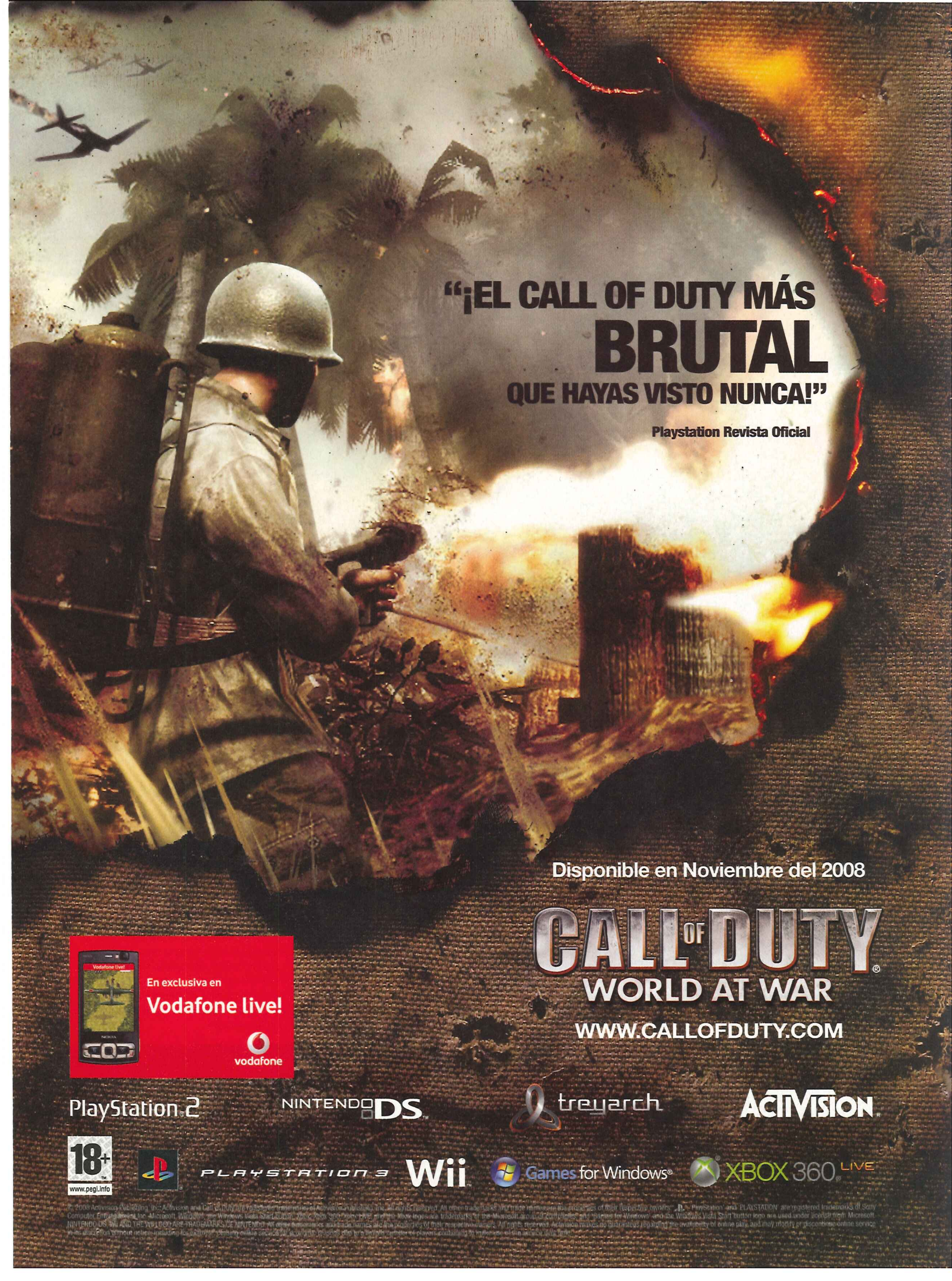
evaluación

Persona 3 es un juego de rol bastante peculiar, con un argumento más maduro que la media y un planteamiento distinto. Su calidad es innegable, pero se ha visto frenado con la llegada de esta nueva versión, que satisfará por igual a sus fans como a los que lo descubran por primera vez.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
7,9	8,0	8,1	9,0	8,4

GRÁFICOS: No son su punto fuerte, pero al menos resultan variados y tienen un buen diseño.

JUGABILIDAD: Dos desarrollos distintos que combinan los combates con la vida estudiantil.



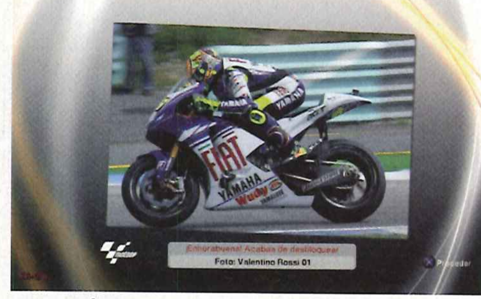
"¡EL CALL OF DUTY MÁS
BRUTAL
QUE HAYAS VISTO NUNCA!"
Playstation Revista Oficial
Disponible en Noviembre del 2008
CALL OF DUTY
WORLD AT WAR
WWW.CALLOFDUTY.COM
En exclusiva en
Vodafone live!
vodafone
PlayStation 2
NINTENDO DS
treyarch
ACTIVISION
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
Wii
Games for Windows
XBOX 360 LIVE

El trazado nocturno de Qatar y el nuevo circuito de Indianápolis estarán disponibles en las tres categorías.

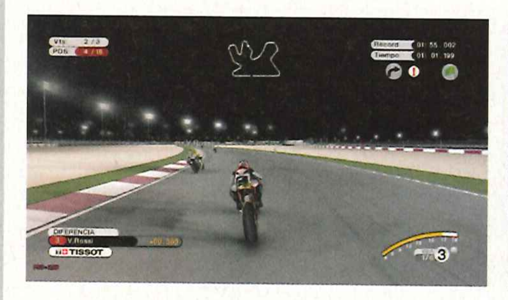
Vistas. El juego incluye una gran variedad de perspectivas en primera y tercera persona. En dos de las tres vistas interiores podrás apreciar cómo las manos del piloto trabajan a los mandos de su máquina con gran realismo.



Si corres sobre mojado, recuerda cambiar los neumáticos si no quieres acabar por el suelo tras la primera curva.



DESAFÍOS. Para los más atrevidos, el juego cuenta con una serie de cincuenta retos que te pondrán en diversas situaciones que deberás superar para desbloquear algunos extras. Estos desafíos van desde superar una carrera normal o una contrarreloj por puntos de control, a tener que completar una vuelta con los frenos en dudoso estado.











Modo Trayectoria. Tendrás que empezar desde lo más bajo de la categoría de 125 c.c. y abrirte paso hasta lo más alto de MotoGP. Para ello tendrás cinco temporadas en las que deberás ganar carreras con el fin de mejorar tu moto. Así llamarás la atención de los equipos más «potentes» y mejor equipados de la parrilla.

MOTO GP 08

Agárrate que vienen curvas...

EN EL MOMENTO de escribir estas líneas, Valentino Rossi es, una vez más, el campeón del mundial de *MotoGP* a falta de dos carreras. ¿Te gustaría emular a estos ases de las dos ruedas en su carrera por ganar el gran premio? Pues **Capcom** y **Milestone** te lo ponen en bandeja, ya que gracias a la versión para **PlayStation 3** de ***MotoGP 08*** podrás sentir toda la emoción y la velocidad de este deporte.

El salto a **PS3** de ésta franquicia no sólo sorprende por su estupendo apartado gráfico, que habla por sí solo... La enorme potencia del sistema ha permitido a los desarrolladores mejorar notablemente la inteligencia artificial de los pilotos rivales. Ya no se limitan a seguir la trazada óptima y a recuperarla a toda costa en caso de sufrir una caída o un empujón (sin importarles lo que puedan encontrarse en mitad del camino). Ahora son capaces de cogerte el rebufo y «sacarte las pegatinas» cuando menos te lo esperas, aunque ello suponga salirse de la trazada o apurar una frenada más de la cuenta. Además, son capaces de bloquearte el paso o variar su trayectoria para ponértelo aún más difícil a la hora de adelantar.

Otra importante novedad respecto a las versiones de **PlayStation 2** es la jugabilidad: no sólo continúan disponibles los clásicos modos de control (*Arcade*, Experto y Simulación) para adaptarse a cada tipo de jugador, sino que además se ha mejorado la respuesta de las motos en función de las condiciones del asfalto.

Acompañando al trabajado apartado técnico, encontramos las mismas modalidades de juego que en anteriores entregas. Así, los modos de Campeonato, Contrarreloj y Carrera Rápida no han sufrido ninguna variación. Desafío ha sufrido una ligera reducción, pasando a contar con cincuenta misiones en las que deberás superar diversos retos con el fin de desbloquear el material extra del juego. Estos desafíos pueden suponer completar una simple carrera, tener que vértelas con otro piloto «cara a cara» o completar una vuelta con los frenos a punto de desfallecer.

Por último, el modo Trayectoria añade la novedad de mejorar las características de tu moto gracias a los puntos obtenidos por ganar carreras. Ya no será cuestión de ganar sólo para llamar la atención de otros equipos. Deberás evolucionar la moto si de verdad quieres llegar a lo más alto del podio.

MotoGP 08 cuenta de nuevo con la licencia oficial del campeonato, por lo que los 10 equipos, sus respectivos pilotos y los 18 trazados originales estarán a tu disposición. Incluidos Indianápolis y el impresionante circuito nocturno de Qatar.

El salto a PS3 no sólo ha supuesto un avance gráfico, la IA y el control han mejorado notablemente

PS3



GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **CAPCOM**
DESARROLLADOR **MILESTONE**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES **x12**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95 €**
www.capcom-europe.com



la alternativa



SBK 08. Aunque más flojo gráficamente, disfrutarás a tope de estas máquinas de calle.

evaluación



Gracias al potencial de PS3 por fin podrás correr con la parrilla completa en todas las categorías. Hasta 35 corredores en 125 c.c. con los que batirte el oro.



Aunque los circuitos están recreados con gran realismo, la ambientación en general deja algo que desear. Se echa en falta el calor del público.

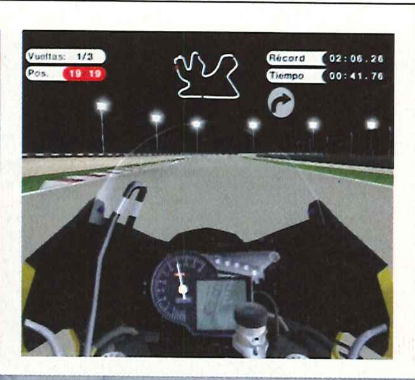
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Una recreación fiel y realista de todos los elementos que rodean el mundo MotoGP.	El rugir de los motores de diferentes cilindradas es excelente. Escaso sonido ambiente.	Muy cuidada y adaptada para cualquier tipo de jugador. Novatos y expertos encontrarán su reto.	Entre los campeonatos, los 50 desafíos y el modo Trayectoria, tendrás juego para rato.	Hasta doce corredores simultáneos podrán verse los cascos a lo largo de los 18 trazados oficiales.	Aunque no lleva el hardware de PS3 al límite, todo está recreado con gran nivel de detalle.	Los aficionados a esta disciplina no tienen excusa para no hacerse con esta entrega.
8,5	7,8	8,8	8,4	8,5	8,0	8,6

POR **CRONO**

TEST











« Desafíos. Hasta cincuenta pruebas en las que deberás completar una carrera o vuelta bajo determinadas condiciones. Superar estos retos supondrá desbloquear el material extra del juego.

Cambios climatológicos. Los tres tipos de clima volverán a hacer acto de presencia en esta entrega. Así pues, podrás escoger entre correr con un sol de justicia, nublado o bajo una torrencial lluvia.

PS2

MOTO GP 08

Renovando licencia y poco más



GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **CAPCOM**
PROGRAMADOR **MILESTONE**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES 2
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
MEMORY CARD **85 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
www.capcom-europe.com
3+

UN AÑO más, la licencia *MotoGP* para **PlayStation 2** se renueva de la mano de **Capcom**. Y será lo único que se renueve, ya que el título desarrollado por **Milestone** no presenta ninguna novedad notable con la que destacar sobre su anterior entrega.

Gráficamente no ha evolucionado prácticamente, presentando el mismo motor gráfico que, además, no es capaz de mostrar en pantalla todas las motos de una carrera de 125 c.c., limitando así la parrilla a un total de 18 pilotos. En cuanto a jugabilidad, también repite fórmula. Los tres modos de juego (*Arcade*, Experto y Simulación) siguen permitiendo a cualquier tipo de jugador, sea cual sea su habilidad, hacerse rápidamente con el control de estas indómitas máquinas. Los modos de juego tampoco han sufrido muchos cambios, la verdad.

la alternativa



TOURIST TROPHY. Aunque antiguo, sigue siendo uno de los mejores en su género. Eso sí, sólo motos de calle.

Así pues, podrás seguir disfrutando de las competiciones en estado puro, así como de los múltiples desafíos que desbloquearán el material extra del juego.

Mención especial al modo Trayectoria, en el que deberás empezar tu andadura en los 125 c.c. y trepar hasta lo más alto del premio *MotoGP*. Como es habitual, cuenta con la licencia oficial, lo que significa que dispone de todos los pilotos, equipos y trazados que componen la temporada 2008. «



evaluación

Un buen juego que se ha quedado en una simple actualización. Cualquier aficionado a las dos ruedas se hará con este título sin pensarlo, pero si las motos no son tu fuerte y ya tienes la versión 2007, Moto GP 08 sólo te aportará los cambios que se hayan producido entre pilotos y equipos.

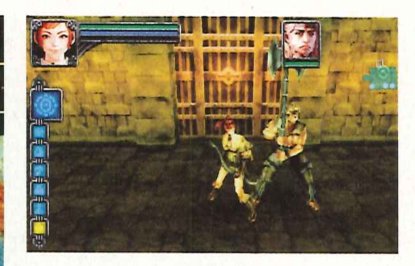
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
7,8	7,0	8,0	7,0	7,8

Lástima que el motor gráfico no pueda mostrar las parrillas al completo.

Tres modos de control: cualquier jugador encontrará un reto a su medida.




Los ataques especiales son muy eficaces. Consumen la barra azul, pero ésta se rellena automáticamente.









ELIGE GUERRERO. Cuatro son las opciones: un montañés del tamaño de un armario, un ágil gladiador con dos espadas, una hechizera oscura y una amazona con arco.

PSP



WARRIORS OF THE LOST EMPIRE

△ Mazmorras ○ romanas ✕ muy □ pobres

GÉNERO **A-RPG**
COMPAÑÍA **MERCURY GAMES**
PROGRAMADOR **GHOSOW**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-**
GRABAR PARTIDA **550 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
mercurygames.com
12+

LA HISTORIA comienza con el Emperador romano Adriano quien, enamorado de un joven llamado Antinoo (no, no es coña), en vez de ponerle un piso, le construye una ciudad entera, *Antinopolis*. Ésta, aparentemente maldita, fue devastada e invadida por criaturas monstruosas a los pocos años. Ahora te toca a ti, un mercenario, explorar la urbe para desvelar qué ocurrió.

Tendrás que recorrer las distintas ruinas de *Antinopolis*, todas demasiado similares, pobres y sin apenas elementos que llamen la atención. Da la sensación de estar explorando continuamente el mismo escenario... Lo mismo ocurre con el desarrollo del personaje, a la manera clásica y parco en opciones, con habilidades que van aumentando gracias a los puntos de experiencia que se obtienen eliminando a los distintos enemigos. Pero toda esta austeridad sería perdonable si el sistema de batalla, la base de los *Action RPG*, despuntase con ciertas garantías.

El protagonista cuenta con las opciones tradicionales en el género presentadas con soltura y, en un primer momento, las luchas responden hasta que calas la *IA* enemiga, escasa en recursos y que te permite aprender sus patrones en unos minutos. A esto le acompaña una cámara algo desorientada que hay que corregir continuamente y que casi termina de echar por tierra toda la experiencia. ◂◂

Una nula IA enemiga y una cámara que desorienta echan a perder las batallas

la alternativa



CRISIS CORE: F.F. VII. Supera absolutamente en todos los aspectos a Warriors OTLE, pero es un A-RPG menos puro.

evaluación

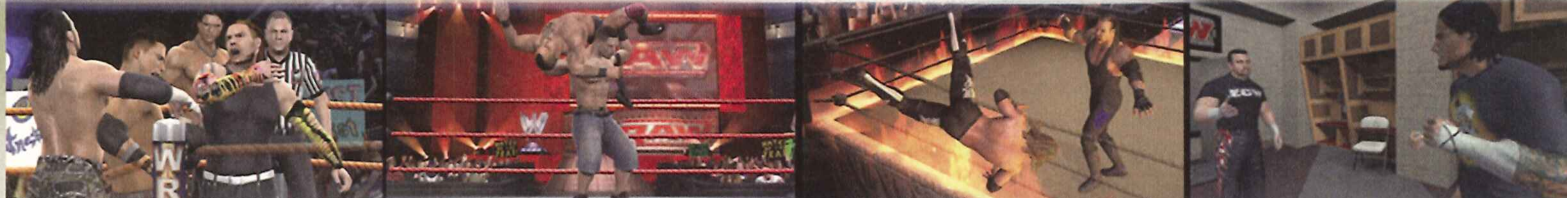
Warriors Of The Lost Empire es un Action RPG con pocas ambiciones. Sus escenarios son pobres, la cámara te pierde y a la IA casi se le puede quitar la I. Gustará a los fans del género más incondicionales, pero poco más.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
6,5	7,0	7,0	7,3	8,0	7,2
Pobres y con una distancia de dibujado que no llega a los cinco metros.		Clásica pero con menos opciones de las normales. De la IA, ni hablamos.		Cooperativo y entretenido, aunque necesitas superar el primer nivel.	

SOLO, ERES GRANDE
JUNTOS SOIS IMPARABLES

SMACKDOWN VS RAW 2009

LOS COMBATES POR EQUIPOS LLEGAN A WWE SMACKDOWN VS RAW 2009...
SOIS TÚ, Y TU COMPAÑERO, ESPALDA CON ESPALDA Y PREPARADOS PARA ATACAR.



ATAQUES BRUTALES EN EQUIPO | NUEVO "CREA UN GOLPE FINAL" | NUEVO COMBATE INFERNO | CAMINO A WRESTLEMANIA COOPERATIVO

















XBOX 360 LIVE PSP PlayStation 2 PLAYSTATION 3 NINTENDO DS. Wii


Podremos gozar del placer de conducir las máquinas más perfectas que el Señor puso sobre cuatro ruedas.











PS2



GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **SYSTEM 3**
PROGRAMADOR **EUTECHNYX**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES 1
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-ING.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **760 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95 €**
www.fc.system3.com
3+

FERRARI CHALLENGE

Para los amantes del realismo

HABÍA CIERTA curiosidad por ver cómo trasladaban a PS2 el mismo juego que hace semanas podíamos disfrutar en PS3. Aunque parezca increíble, tras ver ambas versiones, *Ferrari Challenge* para PS2 es el que saldrá mejor parado de la comparación. No es una obra maestra, ni el mejor juego de conducción, pero el resultado es bastante convincente y aprovecha mejor las posibilidades de la consola.

Lo primero que hay que decir es que no es un juego sencillo y tampoco es para los amantes de los excesos al volante. *Ferrari Challenge* es un simulador tan exigente como pueda llegar a serlo un juego de F1 cuando uno va eliminando las ayudas a la conducción. Sin ellas, es un señor hueso; y con ellas (aunque nos decantemos por el modo *Arcade*), sigue siendo un reto al alcance de unos pocos elegidos. No posee una gran oferta de modos ni nada especialmente novedoso, pero sí bastantes pruebas y vehículos por desbloquear.

Los rivales son muy precisos y con una mala leche considerable, por lo que no dudarán en buscar el contacto a la más mínima ocasión. Los coches reciben daños y se aprecian tanto en la carrocería como en la conducción. Aunque con límites, también cuenta con algunas opciones para poder tunear los vehículos según tu gusto y criterio.

PlayStation.2 **la alternativa**



GRAN TURISMO 4. Nada mejor que otro juego exigente y con algunos de los mejores coches de la historia.



MENOS AYUDAS... más dificultad, pero también más créditos para comprar una larga lista de Ferraris bloqueados. Hay bonificaciones por pilotar correctamente, aunque también por adelantar, por mantenerte en cabeza en la carrera y, por supuesto, por acabar entre los primeros puestos en cada carrera.

evaluación

En la época de máximo esplendor del género en PS2, este juego habría estado un paso por detrás de los grandes. Pero hoy, cuando apenas salen títulos, su calidad, su ajustado precio y el indudable tirón de la marca Ferrari lo convierten en una de las mejores opciones de 2008.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
8,6	8,6	8,2	9,2	8,6

Los gráficos no son los mejores, pero se mueve como el mejor juego de coches.

Un juego exigente y que resultará ideal para los amantes del realismo.


eu.playstation.com
PlayStation®Network collection
POWER pack
PlayStation®Network collection
PUZZLE pack
Disfruta ahora en tu PSP los mejores juegos de PlayStation® Network.
Vuelve loco a tu cerebro con el nuevo Puzzle Pack, que incluye el trepidante Go! Puzzle™, el desenfrenado rescate de roedores en Lemmings® y el reto de cálculo de Go! Sudoku™.
Pon a prueba tus habilidades y despierta tus sentidos con el Power Pack, donde vivirás la acción por el espacio de Syphon Filter™. Combat Ops, el hipnotizante flOw y la diversión rítmica de Beats.
Cada pack incluye 3 juegos por sólo 19,99 € (PVP recomendado)
PSP
PlayStation®Portable



PS3 PS2 PSP

VERSIÓN BETA

Próximamente en tu consola

PS3 PS2 PSP

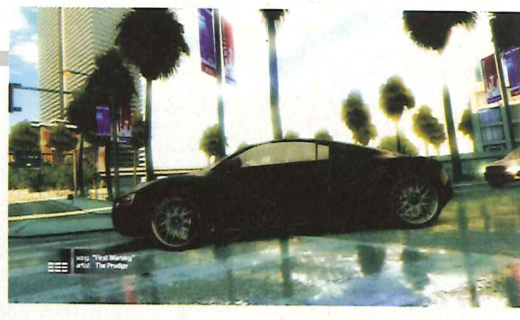
¡EXCLUSIVA!

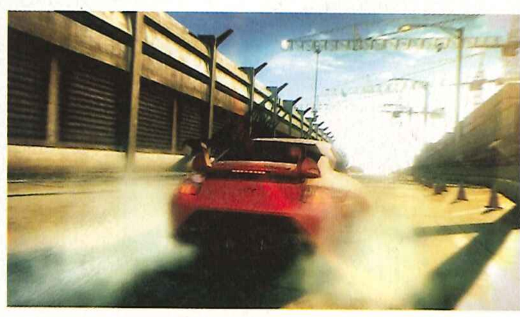
NEED FOR SPEED UNDERCOVER

LA SAGA DE CONDUCCIÓN MÁS POPULAR DA OTRO GIRO RADICAL A SU PLANTEAMIENTO

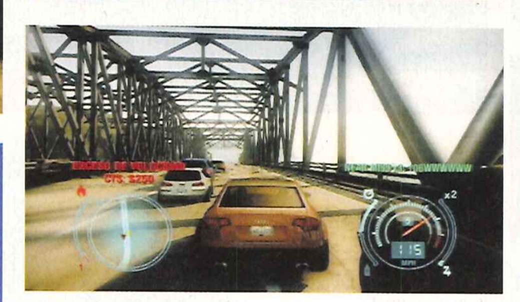


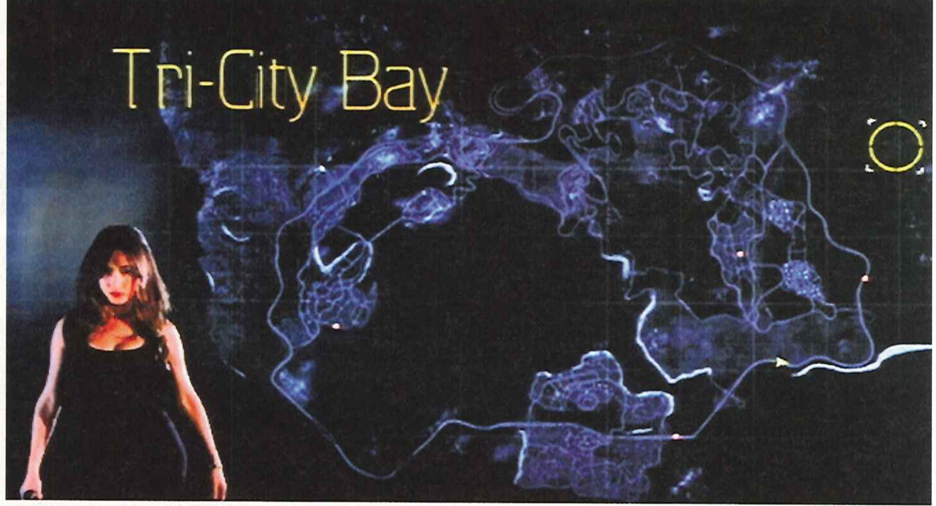
El juego te irá indicando los daños que vayas causando en el mobiliario urbano y en el resto de vehículos.











Alrededor de la bahía. Inspirado claramente en la zona de San Francisco y alrededores, el entorno del juego incluye más de ochenta millas de carreteras dispuestas a ser recorridas a grandes velocidades.

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

Nos ha encantado la velocidad, la agresividad y la jugabilidad impuesta por los desarrolladores en esta nueva entrega.

A LA VENTA EN **noviembre**

Renovarse o morir. Eso dicen, pero para una saga que lleva ya tantos años entre nosotros, y que ha sufrido tantos cambios, la cosa parece complicada. Así que, en lugar de adentrarse en farragosos y desconocidos terrenos, los responsables de **Electronic Arts** han decidido mirar hacia atrás, concretamente tres años, para crear una especie de «secuela espiritual» de aquel *Need For Speed: Most Wanted*. Y la verdad es que la decisión parece de lo más acertada, ya que este capítulo es uno de los que mejor recuerdo han dejado entre los *fans* de la serie.

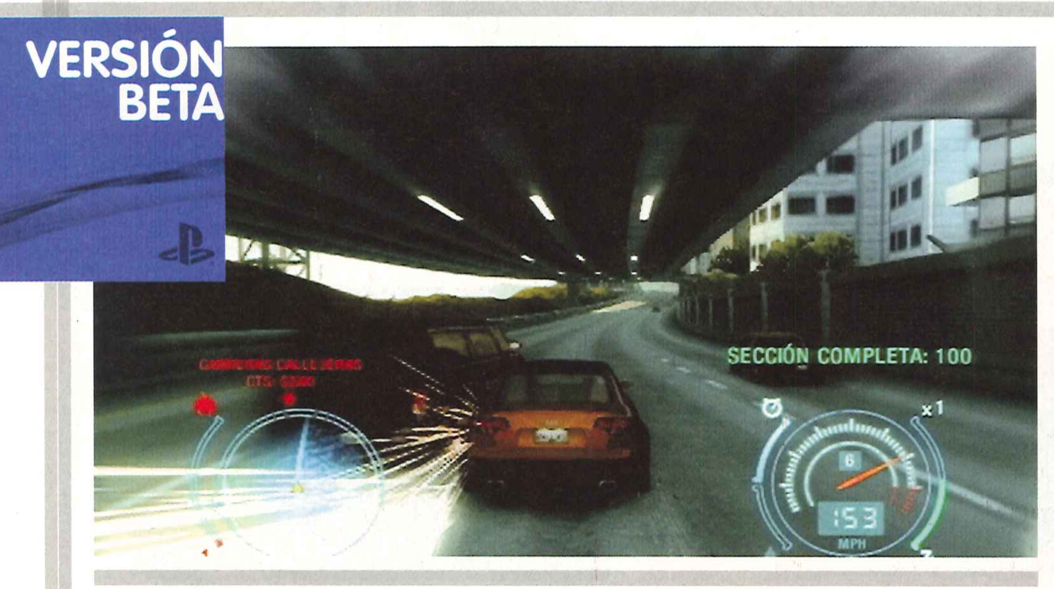
Pero los tiempos cambian y la nueva tecnología de las consolas actuales ha permitido a los programadores crear un entorno de juego mucho más amplio. Denominado como *Tri-City Bay Area*, es completamente ficticio (aunque coge referencias bastante claras de lugares reales) y está diseñado para dar rienda suelta a las espectaculares carreras y persecuciones policiales que tendrán lugar en el juego. El tamaño de este bello escenario es de ochenta millas de carreteras, divididas en tres entornos: la moderna metrópolis de *Palm Harbor*, el pueblo rural de *Sunset Hills* y la zona industrial llamada *Port Crescent*. Conectados por kilómetros y kilómetros de carreteras, el crimen organizado campa a sus anchas por estos territorios. Y es que, como has podido comprobar, esta entrega supone un regreso a los *arcades* de conducción «con argumento», algo que se había erradicado completamente en la anterior edición, *NFS ProStreet*. Así pues, el jugador tomará el papel de un policía que deberá introducirse en las redes del hampa para acabar desde dentro con una importante banda de contrabandistas. De esta manera, se intercalarán las misiones que tendrás que cumplir para ir subiendo escalafones en la organización criminal (siempre teniendo en cuenta que eres uno

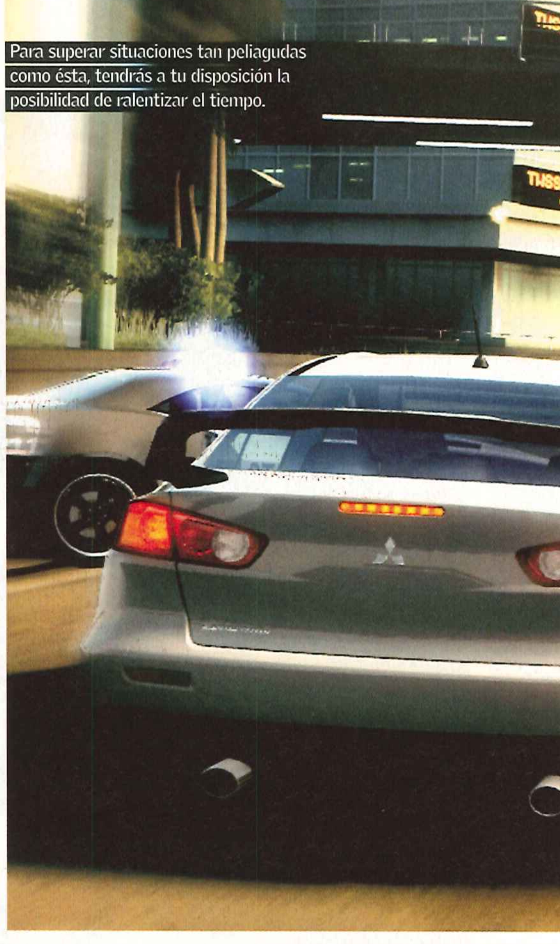
Supone el regreso de una trama argumental

de los buenos, claro). Retar a los mejores corredores de cada una de las zonas en diferentes pruebas para llamar la atención de «los malos» (y que de esta forma quieran tenerte entre ellos) y huir de la policía (la cual, por ›

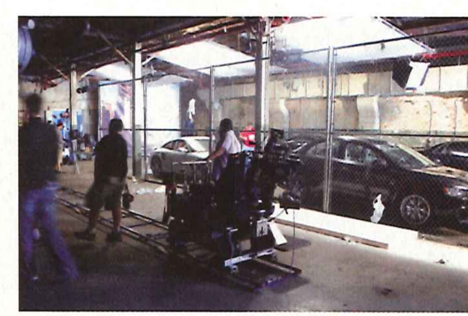
COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS** | DESARROLLADOR **EA BLACKBOX** | DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS** | GÉNERO **CONDUCCIÓN** | JUGADORES x12 | es.ea.com

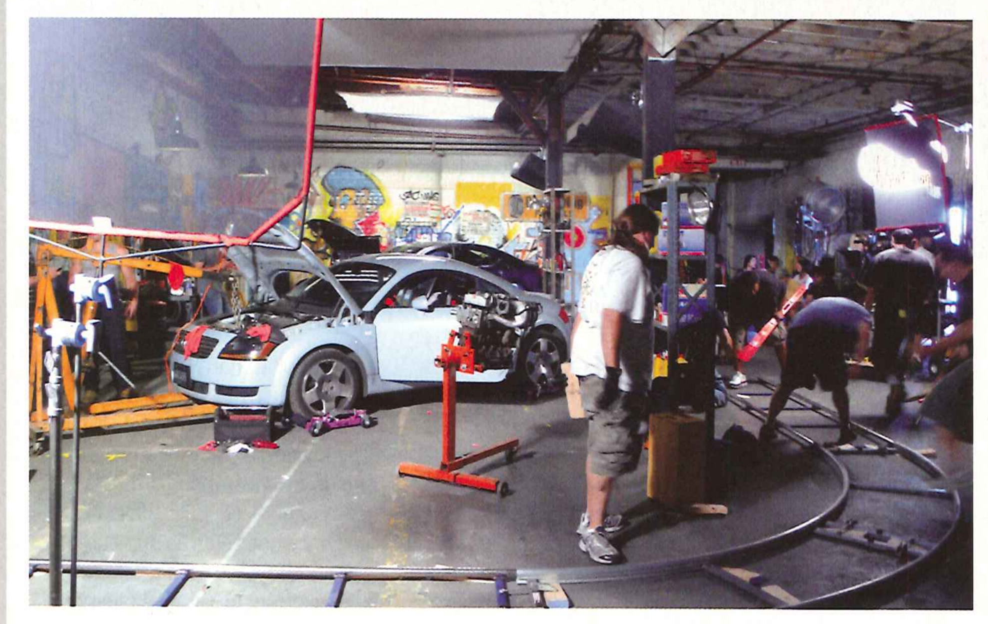
VERSIÓN BETA



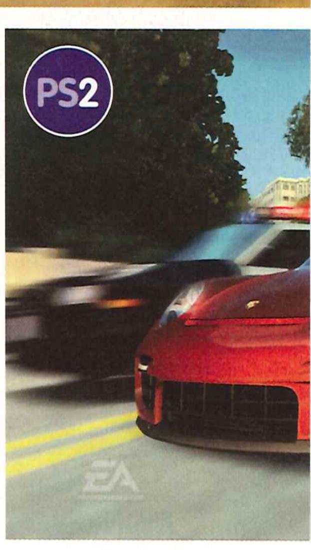

Para superar situaciones tan peliagudas como ésta, tendrás a tu disposición la posibilidad de ralentizar el tiempo.

Superproducción. Las escenas que relata el argumento del juego han sido rodadas como si de una película se tratara, con actores reales interpretando su papel sobre un escenario vacío, recreado más tarde digitalmente.





MÁS VERSIONES. Está claro que la entrega para PS3 se lleva la palma en espectacularidad. Como es habitual EA no se ha olvidado de PSP y PlayStation 2 a la hora de introducir todas las características, vehículos y estilo de juego en las hermanas menores. Os podemos garantizar que el espíritu y jugabilidad NFS Undercover está presente en ambas entregas.



El título presenta un enorme escenario de juego, con tres zonas conectadas por carreteras

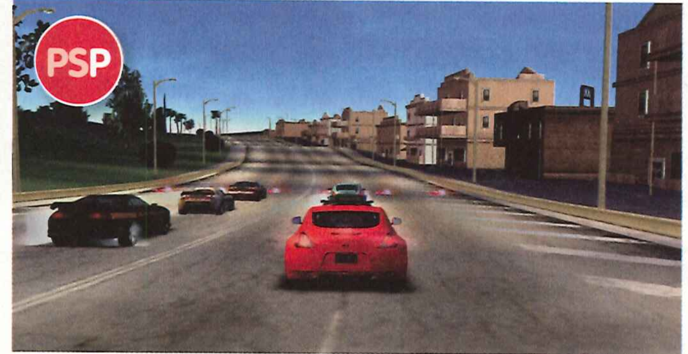
supuesto, no está informada de que eres uno de ellos) serán actividades constantes.

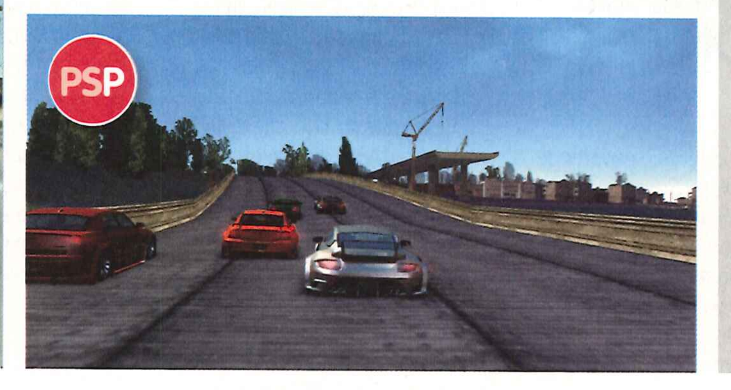
Para recrear todas estas carreras y persecuciones, los programadores canadienses de **EA BlackBox** han creado lo que ellos denominan *Heroic Driving Engine*. Bajo este pomposo nombre se esconde un conjunto de herramientas y recursos que hacen de cada una de las competiciones del juego una secuencia digna de la mejor producción *hollywoodiense*. Las 180 millas por hora que podrán alcanzar los vehículos más potentes del amplio catálogo que tendrás a tu disposición, la presencia de tráfico real en la ciudad, el intrincado diseño de los escenarios (con todo tipo de elementos susceptibles de ser destruidos, atajos impensables, saltos estratosféricos y demás) se conjugan para dotar de espectacularidad al juego. Además, el control de los vehículos que ha hecho famosa la saga entre los aficionados también regresa, pues vuelve a ser muy accesible y sencillo, sin tener que renunciar a un realismo y una física que recoge todo lo aprendido en una entrega tan «seria» como *Need For Speed ProStreet* (de la que también «roba» el famoso y ultra-realista efecto del humo cuando «quemamos» los neumáticos del automóvil...).

De tal modo que tenemos un argumento a la altura de los mejores filmes de acción y persecuciones, un apartado gráfico renovado, decenas de vehículos reales y listos para ser modificados, una chica mona, una juga-



La chica. Seguro que recuerdas a las portentosas bellezas femeninas que «adornaban» el argumento de anteriores entregas como Most Wanted o Carbono. Pues bien, en esta ocasión la chica elegida para protagonizar el juego se llama Maggie Q e interpreta el papel de la agente federal Chase Linh. Ha trabajado con anterioridad en grandes superproducciones de Hollywood como Misión Imposible III o La Jungla 4.0. Recuerda su cara, será una estrella.











bilidad que retoma la de uno de los capítulos más aclamados de la saga y un entorno totalmente abierto y de grandes proporciones, todo ello pasado por el tamiz de la nueva generación. Y, por si fuera poco, un apartado On-line que, aunque aún no conocemos muchos detalles, promete ser el más completo de la franquicia. Y es que un modo en el que unos jugadores hacen de policías y otros de fugitivos sobre ruedas suena la mar de bien...

Queda esperar ya muy poco para que el juego vea la luz en sus tres versiones para las tres consolas de **Sony C.E.** (la entrega más avanzada que hemos podido probar hasta la fecha ha sido la de **PlayStation 3**). Cuando ello ocurra, podremos comprobar si una vez más (y ya van unos cuantos años) el juego de **Electronic Arts** vuelve a convertirse en el *arcade* de conducción preferido por los jugadores de todo el mundo.

Las persecuciones policiales serán parte fundamental del juego

claves

1 Según los propios programadores del juego, este Need For Speed Undercover es el «sucesor espiritual» de aquel NFS Most Wanted que tan buenos ratos nos hizo pasar huyendo de la policía.



2 A pesar de que los coches que aparecen en el juego (menos los de la policía) son modelos reales, los daños estarán presentes de una forma espectacular, aunque no afectarán mucho al rendimiento.



VERSIÓN BETA

Siempre que veas un charco pasa por encima con tu vehículo: el motor se enfriará y tu barra de turbo respirará aliviada.

PS3

MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

LLEGA LA DESEADA SECUELA DEL MEJOR ARCADE DE CONDUCCIÓN DE PS3

PRIMERA IMPRESIÓN





J. TONES

Impactante apartado gráfico y jugabilidad cien por cien arcade para el juego más frenético de conducción en PS3.

A LA VENTA EN **noviembre**

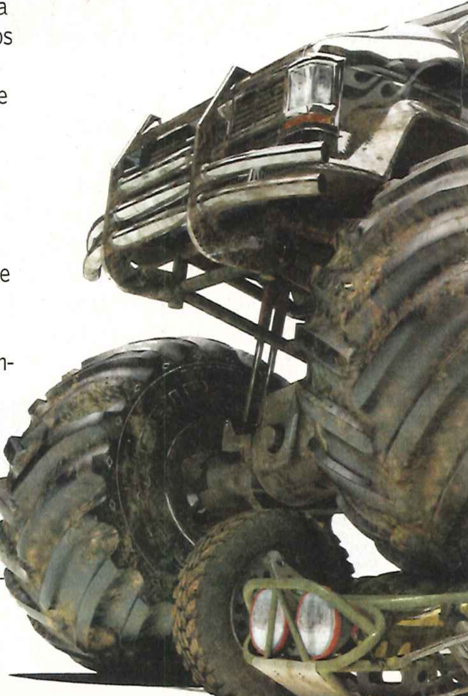
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **EVOLUTION STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
JUGADORES
X16
es.playstation.com

El auténtico espíritu de *MotorStorm* se resume en una táctica suicida que sólo los pilotos más aguerridos pueden llevar a cabo: al fondo, la línea de meta; a tu lado, un rival que no baja el ritmo; tu turbo, a punto de llegar a su límite. No llegas, no llegas... Así que aprietas a fondo el turbo y tu moto, tu *quad* o tu *buggie* estalla, reventando de paso al infeliz que quería quitarte el primer puesto y lanzando por los aires a tu piloto, que atraviesa la línea de meta victorioso e inerte.

Así se nos presenta esta *beta* prácticamente definitiva de ***Motorstorm: Pacific Rift***, ya con todas las opciones y circuitos en su forma definitiva, y mostrando en su esplendor el gran avance del juego con respecto a su ya de por sí muy jugoso y divertido precedente: la variedad de decorados y, casi, estilos de juego y conducción. Como sabíamos, en este caso las carreras se dividen en cuatro grandes categorías: aire, fuego, tierra y agua. La primera de ellas, llena de rampas y saltos al vacío y con circuitos que favorecen los vehículos ligeros y trotones; la segunda, con abundantes pozos de lava que calientan el motor a velocidad de escándalo; la tercera, con barrizales donde no conviene meterse si no es con un vehículo de gran tonelaje; y los cuartos, llenos de lagos, cataratas y playas que refrescan motores y ofrecen románticos escenarios para los combates rodados más violentos que ha generado **PlayStation 3**. Como se puede ver, cada pista tiene sus peculiaridades, y eso multiplica la diversión porque, incluso dentro del mismo circuito, correr con vehículos distintos obliga a afrontarlos de forma diversa: las continuas bifurcaciones y la existencia de ciertos atajos-sorpresa garantizan mucha vida para el juego después de haber desbloqueado los 16 extensísimos circuitos que lo componen. El primer *MotorStorm*, con su polvorienta fijación en ambientes desérticos, era como una miniatura rotunda y cuidada hasta el más mínimo detalle.

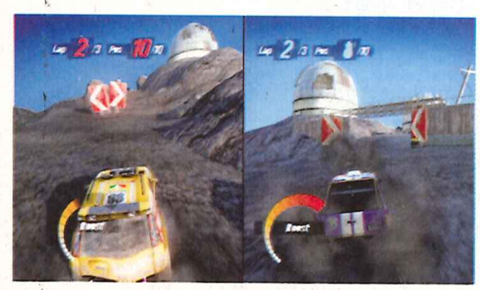
Este ***Pacific Rift*** es mucho más: una auténtica epopeya de violencia y altas velocidades que pretende ser la experiencia de conducción *arcade* definitiva para consola.

Y como guinda, el espectacular multijugador. A ese masivo On-line para hasta 16 jugadores haciéndose chatarra en competiciones en red, se suma un multijugador local de dos a cuatro participantes en pantalla partida que podemos garantizar, vistos los piques en la Redacción, que es absolutamente brutal.



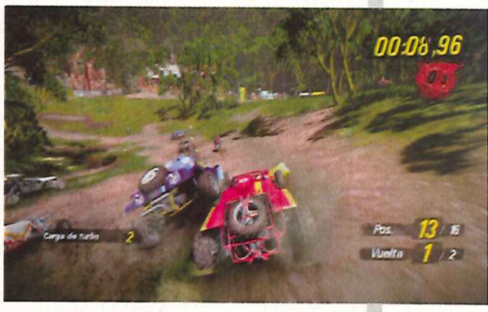
Versus. Iba a ser una partida fugaz, pero Stan By y un servidor acabamos encadenando un competitivo a pantalla partida. Sin ralentizaciones, igual de bonito y con posibilidad de hasta cuatro jugadores.



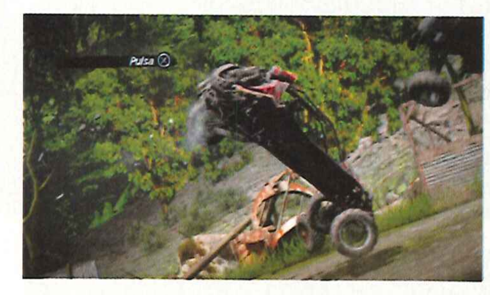




Las abarrotadas salidas de las carreras: es fácil acabar rodando por los suelos en estos armaggedones motorizados... sobre todo si vas a lomos de una moto.









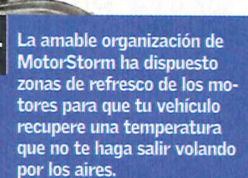








claves



1 La amable organización de MotorStorm ha dispuesto zonas de refresco de los motores para que tu vehículo recupere una temperatura que no te haga salir volando por los aires.



2 Aunque la customización no llega al absurdo nivel de juegos como Pure, el catálogo de carrocerías de Pacific Rift se ha multiplicado desde la primera entrega. Todo a tu gusto.



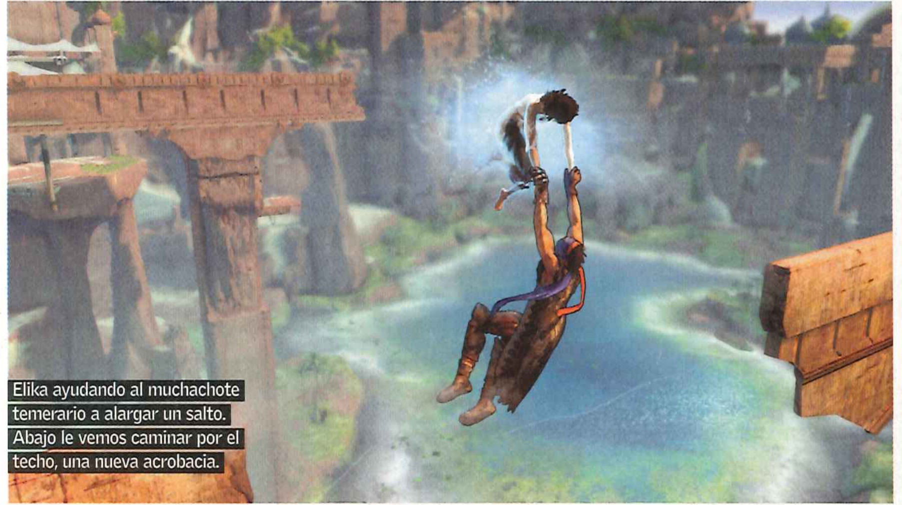
VERSIÓN BETA

Ese guantelete sirve para agarrarse bien a las paredes, y ralentizar caídas y deslizamientos de otro modo mortales.

PS3

PRINCE OF PERSIA

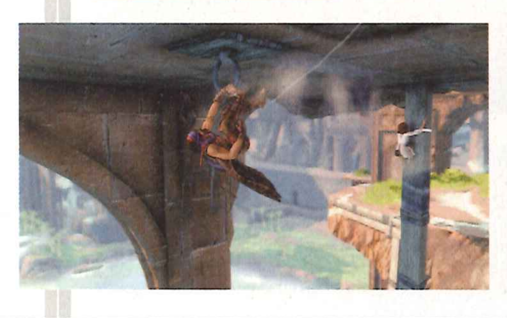
ESTA VEZ PARECE QUE SÍ, QUE UBISOFT DA EN EL CLAVO



Elika ayudando al muchachote temerario a alargar un salto. Abajo le vemos caminar por el techo, una nueva acrobacia.





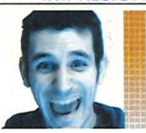




Por fin, una princesa. No sabemos qué deparará la historia, pero casi deberíamos hablar de la princesa de Persia porque es ella la noble. Y la que tiene los poderes...

A VUELTAS CON LA ESTÉTICA. Con aires de cel shading, el arte elegido para el príncipe de Persia es claramente ilustrativo. Acerca el juego a la estética del cómic o manga más reciente, pero con un guiño constante, creemos que consciente (y por ello más espectacular en su consecución), a aguafuertes y grabados de otras épocas, de los que se usaban para ilustrar relatos de grandes hazañas y fantasía. Como anticipábamos: exuberante y acertado.

PRIMERA IMPRESIÓN



STAN BY

Espectacular, exótico, exuberante, frenético, táctico... Aunque faltan muchos flecos por pulir en el código, todo apunta a un juego altamente disfrutable.

No vamos a decir que la serie *Príncipe De Persia* andara precisamente de capa caída: las entregas correspondientes a la trilogía *Las Arenas Del Tiempo* fueron lo suficientemente sabrosas. Pero sí es cierto que dejaban entrever una cierta tendencia más o menos preocupante. Por eso, sólo con ver la estética tan particular que se iba a gastar este nuevo *Prince Of Persia*, más de uno respiró con alivio. Cambios, nuevas direcciones, atrevimiento y, algo que no debía faltar en un juego con la palabra «Persia» en el título y las mil y una noches en los cimientos: exuberancia. Pero, ¿se cumplirán las expectativas? Después de pasar varias horas con una versión capada (con algo más del 75% del juego inaccesible), quien suscribe se encuentra realmente esperanzado. Y, más importante, lo he pasado francamente bien con este nuevo príncipe saltimbanqui y espadachín.

A LA VENTA EN diciembre

La estética no es la única novedad y, aunque deberíamos detenernos en ella, dejamos los detalles para ese cuadrito de ahí arriba y nos quedamos aquí con el uso espectacular del color, desbordante, maleable y casi expresionista, según el momento lo requiera: colores vivos en las zonas regeneradas, grises en zonas de penumbra, y oscuros y fríos en las dominadas por el mal.

La trama en *Prince Of Persia* gira en torno a una tierra dominada por la corrupción de la deidad oscura *Ahriman*, que los protagonistas (el príncipe que no es príncipe y la princesa que sí es princesa, con la que aquel se topa tras perder su mula cargada de tesoros en una tormenta de arena) han de derrotar usando los poderes de Elika (sí, la princesa) para regenerar la vida en las diferentes áreas del juego.

A algunos les recordará mucho a *Okami*, y no ayuda que cada zona desinfectada vuelva a la vida en una explosión de verde renacido, pero la historia, hasta donde hemos visto, adquiere su propia entidad (tampoco es que *Okami* fuera la primera historia de tierras corruptas...). No obstante, lo relevante está en otro sitio que ya mencionaba antes: el saltimbanqui y el espadachín. *Prince Of Persia* sigue fiel a la identidad que adoptara con *Arenas Del Tiempo*, basada en saltos imposibles, corretear por las paredes y ›

COMPAÑÍA **UBISOFT** | DESARROLLADOR **UBISOFT MONTREAL** | DISTRIBUIDOR **UBISOFT** GÉNERO **AVENTURA** | JUGADORES 1 | prince-of-persia.ubi.com

VERSIÓN BETA









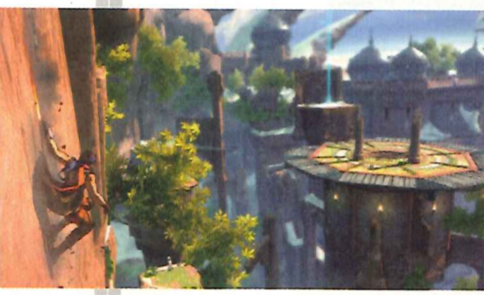
El Cazador es el enemigo principal durante los niveles que hemos podido probar. Según su estado, sólo algunos ataques le afectan.





De oca a oca. Esas plataformas sirven a Elika para usar los poderes que va aprendiendo. El príncipe, no (él no aprende nada nuevo...).

Beta tested. Hemos detectado muchos fallos en el código de los que, se supone, UbiSoft anda al tanto. Esperemos que lo arreglen todo a tiempo.









DÍA Y NOCHE. Cada escenario se ofrece a dos exploraciones muy distintas: primero, cuando hay que regenerar las «tierras fértiles» que dominan cada área y todo está tomado por la oscuridad. Después, el entorno cambia no sólo cromáticamente, sino que se abren nuevos caminos y hay unas semillas de luz que recolectar.

amarrarse a columnas. La acrobacia es la mecánica principal también aquí (y no querríamos que fuera de otra forma), pero la inclusión de Elika añade algunas variantes importantes: para empezar, nunca moriremos, porque ella siempre devuelve al príncipe a una zona segura en caso de accidente. También ayudará a dar impulso en los saltos más largos y, con los poderes que irá desbloqueando durante el juego, permitirá que accedamos a lugares inaccesibles de otro modo. El cambio más profundo, sin embargo, lo sufre el combate: éste se basa ahora en enfrentamientos uno contra uno, que recuerdan a una versión contemporánea de los de aquel primer *Prince Of Persia* en 2D.

Lo interesante lo encontramos no sólo en el ritmo pausado, más alejado de la acción de un *God Of War* y más cerca de un juego de lucha, sino también en los casi interminables *combos* que pueden realizarse combinando los diferentes tipos de ataque disponibles (con la espada, con el guantelete, con la magia de Elika, en el aire...), marcando el tempo y las distintas oportunidades, las ralentizaciones tipo *Bullet Time* y los cambios de color que sufre la acción. Mucho queda por desgranar, para nuestra alegría, en este regreso de *Prince Of Persia*, que auguramos triunfal.

Un juego realmente exuberante y adictivo

claves

1 Hay que liberar cada Tierra Fértil de un enemigo principal y varios menores que encontraremos por el camino. El combate se presta a la experimentación de decenas de combos diferentes.



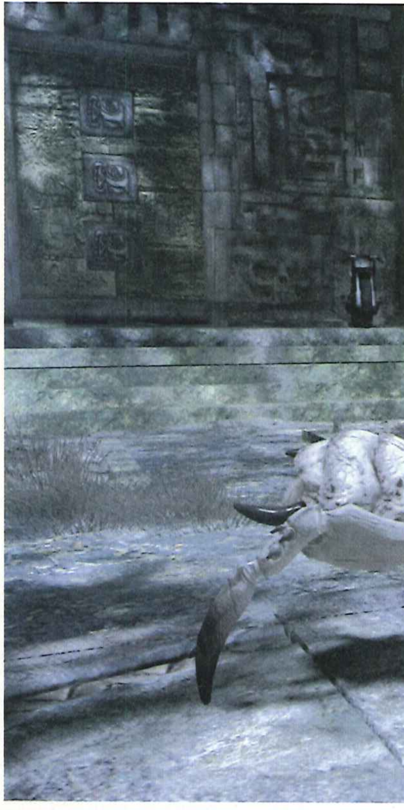
2 Pese a que notamos cierta permisividad con el jugador, el apartado acrobático es goloso, con carreras imposibles por paredes encadenando saltos, escaladas, caídas... Francamente divertido.



VERSIÓN BETA



En Tailandia Lara se enfrentará a tigres. Son una especie protegida, pero Lara sólo hay una...



Trajes de combate. Antes de comenzar cada uno de los niveles, el jugador podrá optar por varios atuendos para recorrer las localizaciones. Normalmente hay una opción «sexy» y otra más «sexy».

PS2 PS3

TOMB RAIDER UNDERWORLD

ENTRE LA TRADICIÓN Y LA INNOVACIÓN, LARA SE ESTRENA EN PLAYSTATION 3

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
Puede convertirse en la mejor entrega de la saga y un perfecto punto de inicio para muchos.



A LA VENTA EN **noviembre**

Ni la espada de Arturo, ni el Cáliz de Cristo, ni ningún otro artefacto mítico. Lo que Lara Croft, arqueóloga de renombre tanto por sus portentosas hazañas como por su igualmente portentosa anatomía, busca en este ***Tomb Raider Underworld*** no es otra cosa que a su madre, como Marco. Una investigación anterior de su progenitor (que le condujo a la muerte) en pos de uno de los infiernos de la mitología Nórdica, llevará a la protagonista a visitar primero unas ruinas sumergidas bajo el mar Mediterráneo, para más tarde desplazarse hasta las selvas de Tailandia y después (acumulando tantas millas de vuelo, suponemos, que podría conseguir la tarjeta platino) a las ruinas Mayas de Méjico. El último de los niveles, el que se supone que se desarrolla en el «Inframundo» (de ahí el subtítulo del juego) aún no ha sido revelado, pero promete emociones nunca antes vistas en la saga. Nosotros ya hemos tenido la oportunidad de jugar a los tres primeros y la sensación que nos ha dejado es muy buena.

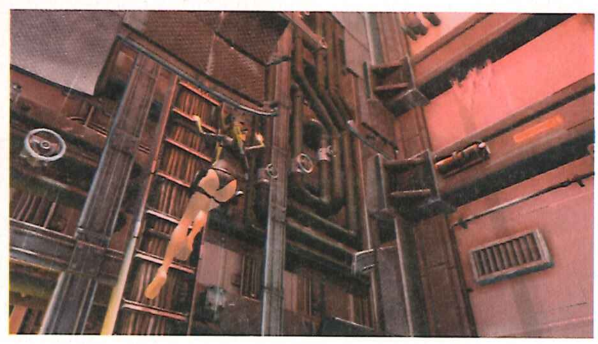
Corre, salta, vuela

Como siempre, Lara contará con sus impresionantes cualidades físicas para resolver los *puzzles* que le surjan al paso (aunque en esta entrega tendrás un sistema de ayuda en forma de pistas que facilita bastante las cosas), y estas han aumentado desde lo que pudo verse en *Tomb Raider Legend*. Además, podrá emplear elementos móviles de los escenarios para conseguirlo. Nuevos *gadgets*, como el sónar que creará un mapa de la zona, la cámara de fotos o el regreso de la motocicleta, junto con un apartado gráfico de gran belleza (sobre todo en los sobrecogedores escenarios) redondean la jugada.

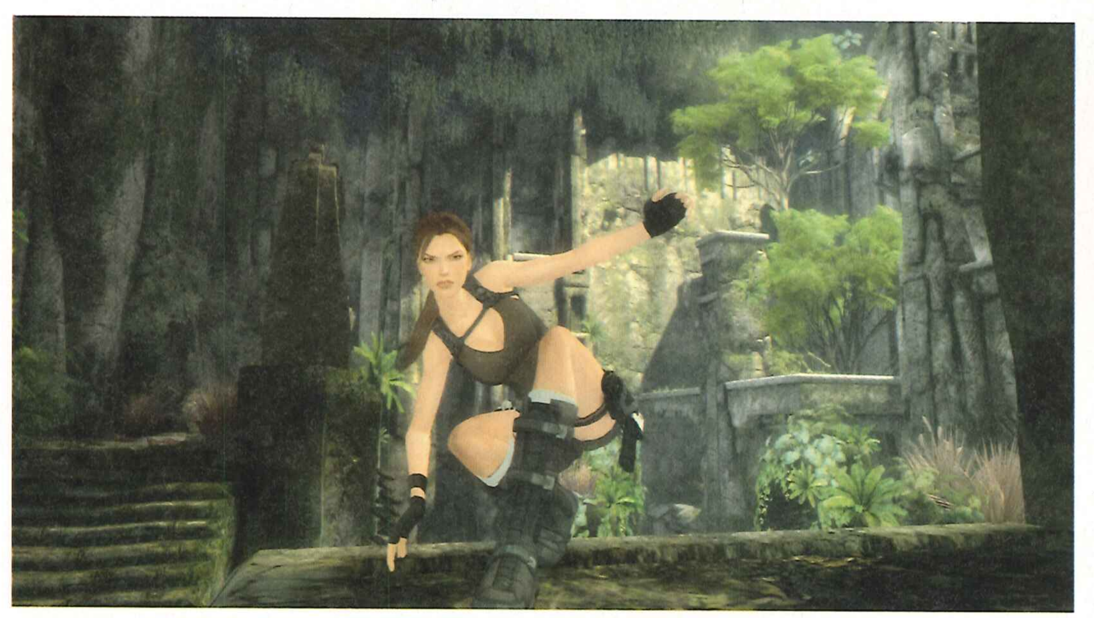
COMPAÑÍA **EIDOS** | DESARROLLADOR **CRYSTAL DYNAMICS** | DISTRIBUIDOR **PROEIN** | GÉNERO **AVENTURA/PLATAFORMAS** | JUGADORES 1 | www.tombraider.com

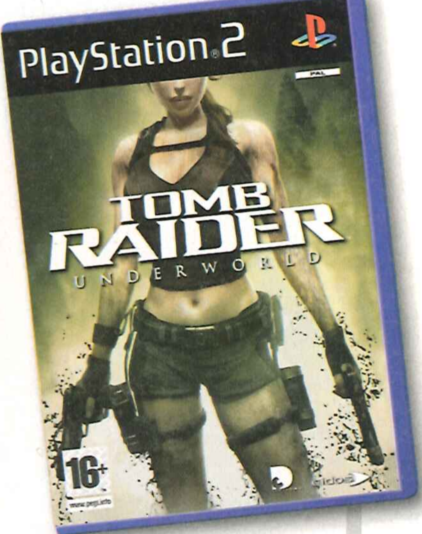






¡Esto se hunde! Tras visitar las ruinas en el mar Mediterráneo, Lara subirá a bordo de un carguero cuya integridad peligra por momentos. La escapada será antológica.





TAMBIÉN EN PS2. Aún no hemos visto nada de él, pero Tomb Raider Underworld también aparecerá en PlayStation 2 el día 21 de Noviembre, como la versión de su hermana mayor.



Dioses y monstruos. Durante el juego aparecen referencias a entidades divinas de diferentes mitologías: Shiva, Thor, Odín, etc., toda una clase de historia en tu consola.





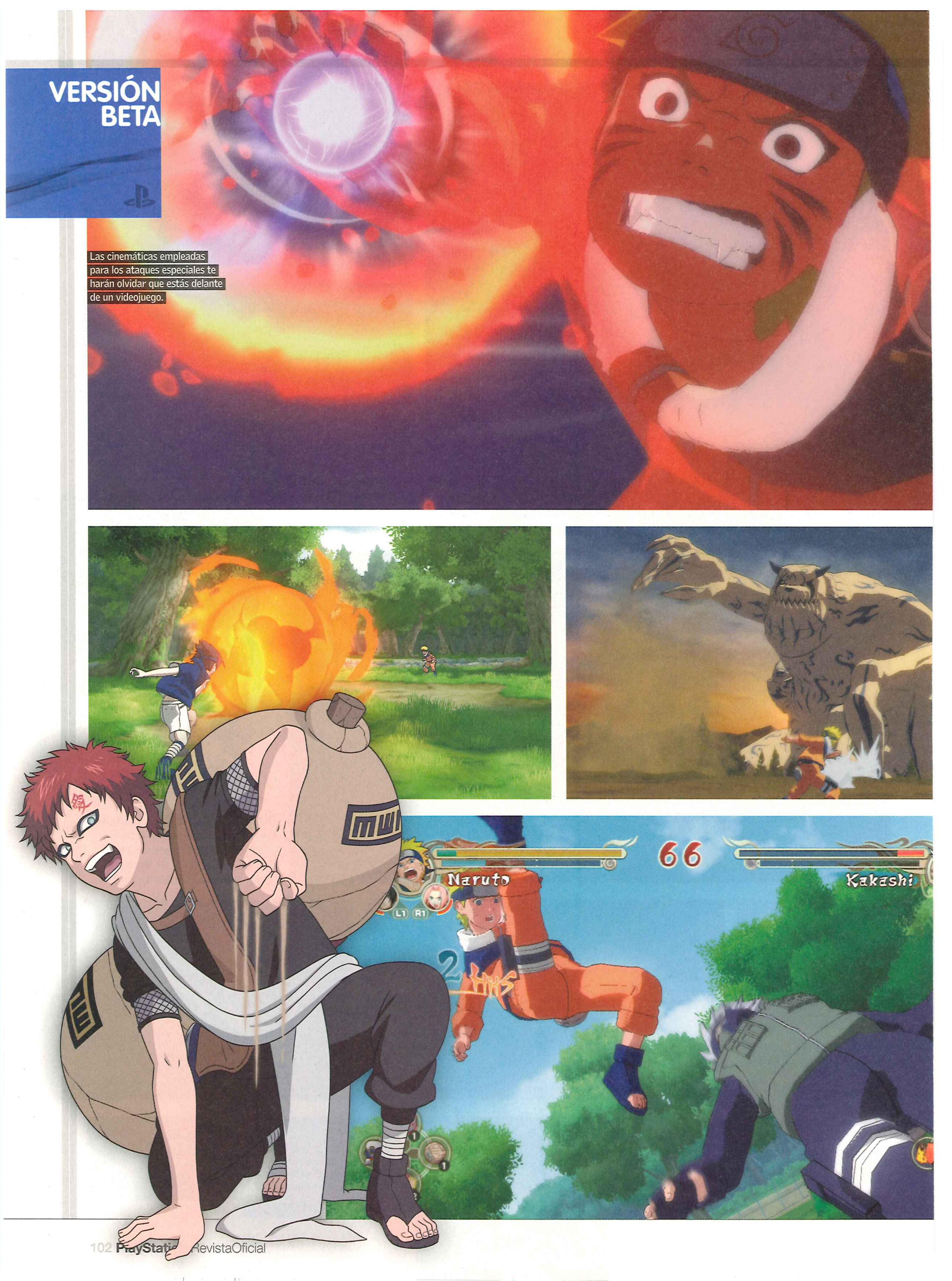


1 El primer nivel de juego sirve de Tutorial y se desarrolla en la mansión inglesa de Lara, como de costumbre. Aunque esta vez habrá algo diferente. La casa acaba explotando y en llamas...



2 La intrépida arqueóloga no sólo utilizará armas de fuego para acabar con sus enemigos, humanos o no. Contará con varios movimientos cuerpo a cuerpo, como patadas voladoras.





Las cinemáticas empleadas para los ataques especiales te harán olvidar que estás delante de un videojuego.



ÚLTIMOS RECURSOS.



Naruto liberará al Kyubi, multiplicando su velocidad y poder de ataque. Mención especial al devastador Rasengan.



Si acorralas lo suficiente a Kakashi, éste hará uso del Sharingan o de su espectacular ataque final, Raikiri.

NARUTO: ULTIMATE NINJA STORM





LA LÍNEA QUE SEPARA LA ANIMACIÓN DEL VIDEOJUEGO NUNCA HABÍA SIDO TAN FINA



PRIMERA IMPRESIÓN



CRONO
Un sobrecogedor apartado gráfico que te dejará la sensación de no saber si estás jugando o viendo un capítulo de la serie de animación.

A pesar del tremendo éxito que está cosechado la franquicia *Naruto*, la grande de **Sony C.E.** era la única plataforma que aún no había recibido un título basado en ésta serie. Y hablo en pasado, porque la situación está a punto de cambiar. ¡Y de qué manera!

El equipo de **CyberConnect2**, responsables de la saga *Ultimate Ninja* para **PlayStation 2**, están dando los últimos retoques al que será, sin duda, el juego con el mejor *cel shading* hasta la fecha.

La calidad del apartado gráfico, tanto a nivel de detalle como de animación, es lo primero que entra por la vista. Los personajes son reproducciones casi idénticas de la serie de televisión. Y gracias a la trabajada animación y a la impresionante tasa de *frames* con la que se desarrolla la acción, parece que estés presenciando un capítulo del *anime* en vez de un videojuego. Respecto a su jugabilidad, el juego mantiene el estilo de las versiones de **PS2**, huyendo de las interminables secuencias de botones para ejecutar los *combos* y abogando por un sistema sencillo y fluido. Vamos, que estarás repartiendo tortas desde el primer minuto sin entrenamiento previo.

La acción se traslada a un entorno completamente en 3D, por lo que los personajes tienen mayor libertad de movimiento y los combates ganan en realismo respecto al *anime*. Podrás ver cómo Naruto y compañía corren por encima del agua o pasan de pelear en el suelo a hacerlo sobre la ladera de una montaña tras recibir un fuerte impacto.

En la versión que tuvimos oportunidad de probar, hemos sido testigo de cómo los personajes disponibles hacían gala de todos los *jutsus* vistos en la serie de televisión, así como de sus transformaciones y habilidades ocultas.

A falta de confirmación oficial, todo apunta a que ***Ultimate Ninja Storm*** contará con más de 40 personajes, pero no incluirá modalidades On-line. «

COMPAÑÍA **BANDAI NAMCO** | DESARROLLADOR **CYBERCONNECT2** | DISTRIBUIDOR **ATARI** | GÉNERO **LUCHA** | JUGADORES | www.ultimateninjastorm.com

claves



1 El impresionante apartado gráfico, propio de una superproducción de animación, traslada al jugador toda la acción y emoción de los combates de la serie.

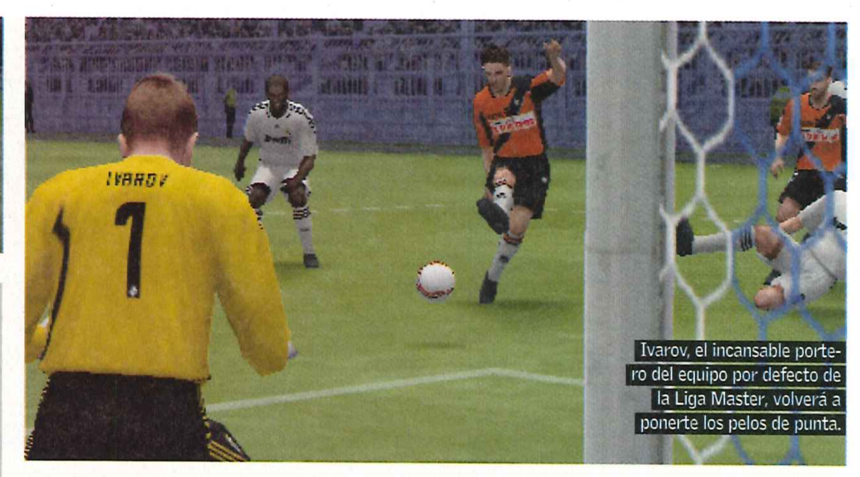


2 El modo Historia incluirá la primera parte de la serie de TV; es decir, hasta el episodio 135, justo antes de que comience Naruto Shippuuden.



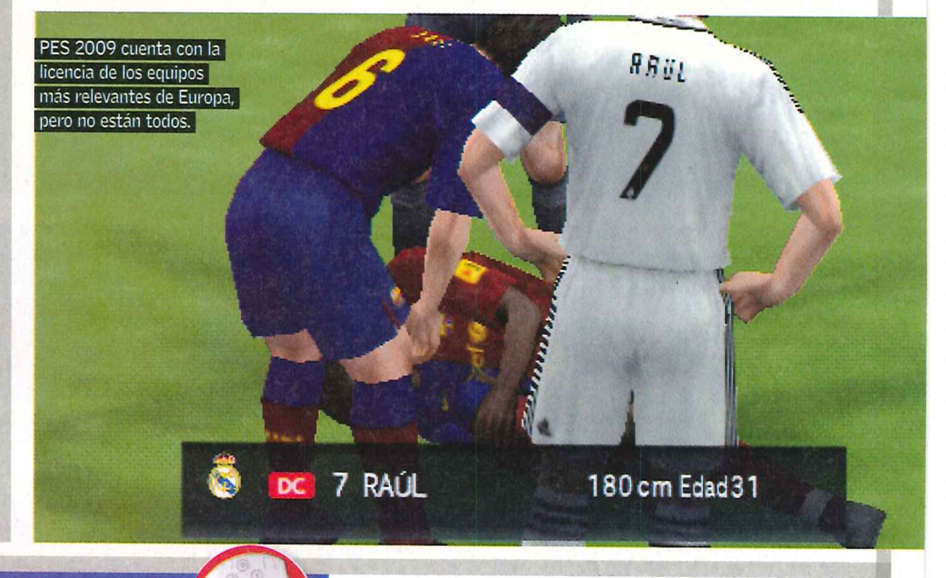






Ivarov, el incansable portero del equipo por defecto de la Liga Master, volverá a ponerte los pelos de punta.





PES 2009 cuenta con la licencia de los equipos más relevantes de Europa, pero no están todos.



EL JUGADOR ESTRELLA. En el modo «Ser Una Leyenda» podrás vivir tu carrera como jugador profesional controlando a un único jugador dentro del equipo. Puedes personalizar determinados aspectos e ir mejorando a tu personaje.

PES 2009



EL SIMULADOR DE KONAMI PRESENTA SUS CARTAS PARA SEGUIR DOMINANDO PSP

COMPAÑÍA **KONAMI**
DESARROLLADOR **PES PRODUCTIONS**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
GÉNERO **DEPORTIVO**
JUGADORES
www.konami-europe.com

PRIMERA IMPRESIÓN



R. DREAMER
La vida sigue igual, pero más fluida en la edición 2009 y con nuevo modo de juego y con menos licencias oficiales. ¡Sigh!

Esta temporada parece que **Konami** se va a llevar el gato al agua en la portátil de **Sony**. Mientras que en el resto de formatos la disputa está mucho más reñida, esta versión de *Pro Evolution Soccer* se muestra sólida y compacta. A falta de ver la versión definitiva del juego, la *beta* nos ha dejado una buena impresión. El motor gráfico es más fluido que en la edición de 2008. Las diferencias de calidad gráfica no son apenas discernibles, pero la jugabilidad de la que hizo gala la serie en la anterior versión continúa pegando fuerte. Es una pena que en la edición portátil no se haya incluido el modo para disputar la Liga de Campeones, pero si disfrutas del fútbol en transporte público, ***PES 2009*** te va a dejar exhausto.

A las modalidades de juego de toda la vida, Liga Máster, Copa y Liga, hay que añadir este año «Ser Una Leyenda». Este último te pondrá en la piel de un jugador para que sigas su carrera profesional. Sólo le controlarás a él durante cada partido, lo que supondrá todo un reto si quieres que termine fichando por los mejores equipos del mundo. Tampoco podemos olvidarnos de una incorporación de *PES 2008*, el Tour Mundial, que nos iba ofreciendo diferentes desafíos para completar a lo largo y ancho del mundo y que repite este año.

Si a todo esto le sumamos los partidos contra otros jugadores, ya sea *ad hoc* o en infraestructura, la longevidad del juego es prácticamente infinita.

El gran inconveniente de ***PES 2009*** en PSP, como le ocurre al resto, es que **Konami** no haya conseguido la licencia oficial de las mejores ligas europeas. Aunque están las escuadras más relevantes, hay ausencias tan importantes como la del Atlético de Madrid.

A LA VENTA EN **noviembre**

claves

1 Una temporada más, uno de los aspectos más destacados de PES es la Master League. De nuevo, los Ivanov, Minanda y compañía volverán a hacer de las suyas buscando el ascenso y títulos ligueros.



2 En esta edición se incluye por primera vez el modo «Ser Una Leyenda»: tendrás que manejar a un único jugador para guiar su carrera. Por desgracia en PSP, no hay modo Champions League.



ardistel

FANATEC®

PORSCHE

911 carrera

WHEEL













VERSIÓN BETA

Nuevas criaturas alegres y coloridos escenarios van a hacer las delicias de los más plataformeros en PSP.

LOCOROCO 2

PSP



LOS SIMPÁTICOS BOLICHES DE SONY VUELVEN A LA CARGA EN PSP

PRIMERA IMPRESIÓN



R. DREAMER
Si te gustó la primera entrega de estos alocados «bichitos», ahora vas a comprobar que están más locos que nunca.



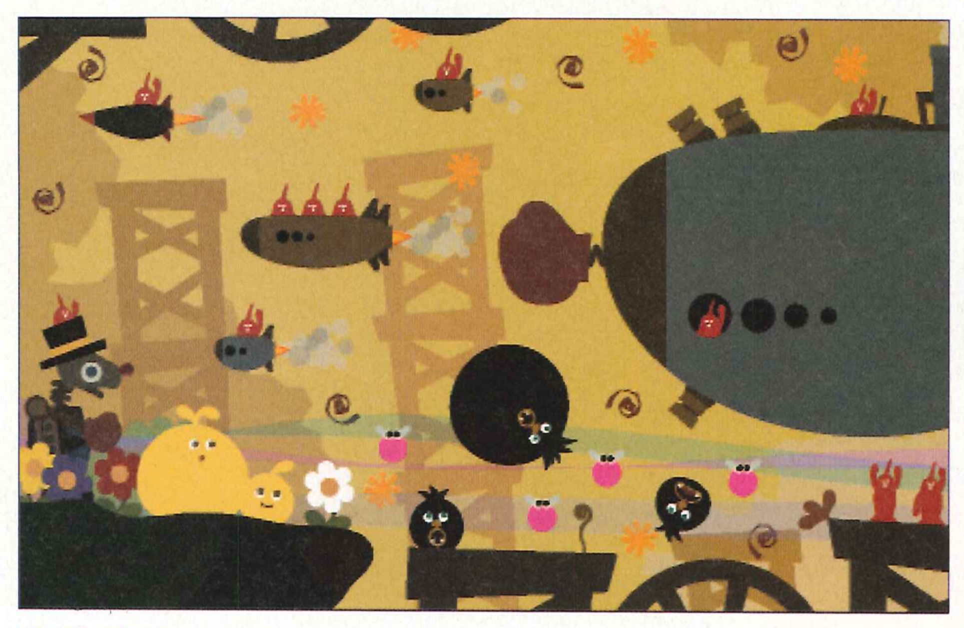
LocoRoco se convirtió en un soplo de aire fresco para el catálogo de **PSP**. Todos sus ingredientes cautivaron a los usuarios de la portátil en un juego minimalista en todos sus apartados, y efectivo como pocos a la hora de divertir al jugador.

Han pasado dos años y **Sony C.E.** vuelve a repetir la misma fórmula. Las cantarinas bolas gelatinosas son atacadas otra vez por los malvados *Moja*, engendros negros y con rastas de gominola que están extendiendo una canción que vuelve mustias las flores, pues quieren terminar con el idílico colorido y felicidad que reinan en ese mundo. ¿Qué puedes hacer tú para devolver la tranquilidad a este planeta? Coger tu **PlayStation Portable** y atizar los botones L y R con precisión. Ambos inclinan el plano horizontal para desplazar a los *LocoRocos* bajo tu control. Si quieres que salten, tienes que pulsar L y R de forma simultánea. Y como tu *LocoRoco* irá creciendo a medida que devores unas plantas con forma de rosa, te encontrarás con lugares por los que tu criatura no puede pasar; entonces, tendrás que pulsar Círculo y las bolitas gelatinosas se separarán y podrán colarse por los huecos a nuevas zonas.

Hasta aquí se repite el esquema de juego del primer *LocoRoco*. Pero la cosa se complica un poco más, pues también deberás sumar la posibilidad de encontrar objetos que, por ejemplo, permitirán a los *LocoRocos* meterse dentro de una bola acorazada para poder romper muros de piedra. Por otro lado, se han añadido una serie de minijuegos musicales. El jugador tendrá que pulsar el botón Círculo en el momento adecuado con el fin de completarlos y obtener recompensas: puede que una pieza para decorar la casa de los *MuiMui* (en el modo de juego que hay en el menú principal para tal efecto) o abrir el acceso a otras partes del escenario. En total te vas a encontrar con 25 nuevos niveles, entre los que destacan las fases bajo el agua (la gran novedad). En el primer *LocoRoco* sólo era posible desplazarse por superficies acuáticas, pero ahora tendrás la oportunidad de sumergirte.

LocoRoco 2 tiene además seis minijuegos y desafíos ocultos que te van a mantener pegado a tu **PSP** por muchas horas. Su lanzamiento está previsto para fin de año. ««

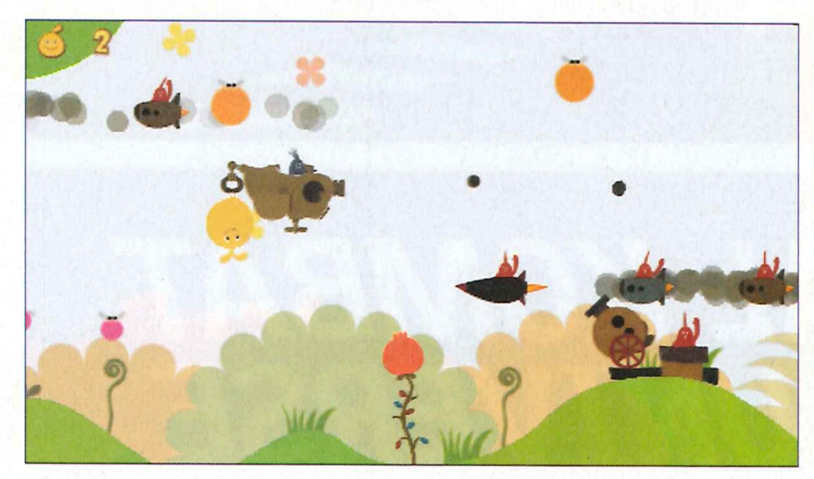
COMPAÑÍA **SONY C.E.** | DESARROLLADOR **SCE STUDIOS JAPAN** | DISTRIBUIDOR **SONY C.E.** | GÉNERO **PLATAFORMAS** | JUGADORES | www.locoroco.com





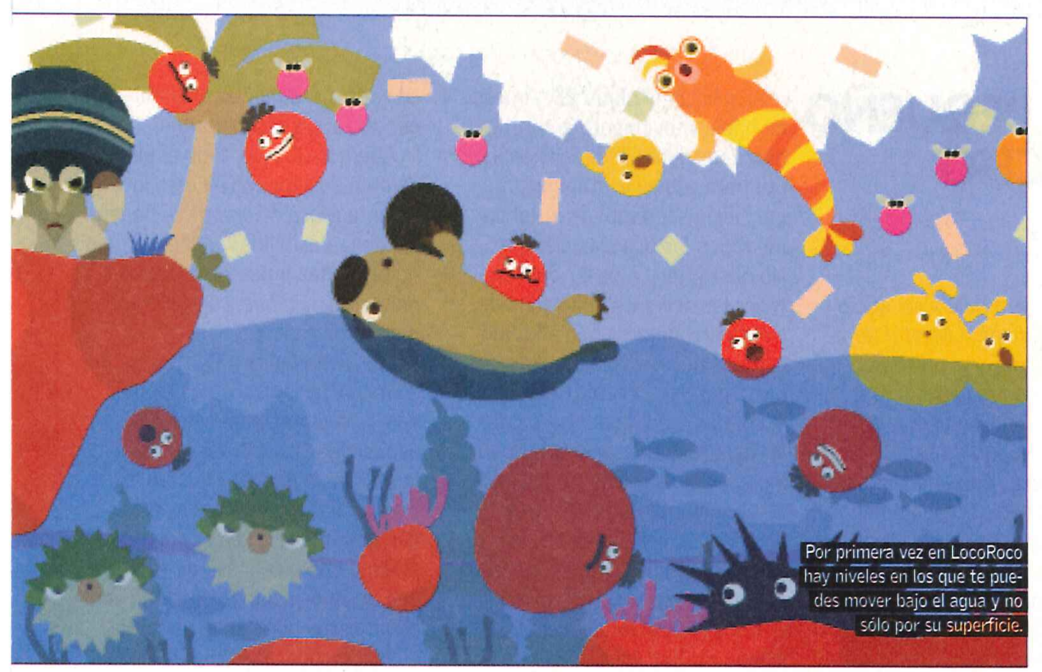


Inclina el planeta. El control de los LocoRoco es tan simple como efectivo. Con L y R puedes inclinar el planeta a izquierda y derecha respectivamente. Si mantienes ambos botones pulsados, el LocoRoco saltará nada más soltarlos.



Objetos. Come flores para obtener más LocoRocos y busca huecos para colarte y acceder a minijuegos musicales.

La música. Juega un papel fundamental en LocoRoco 2: ahora también hay minijuegos rítmicos con premio.



Por primera vez en LocoRoco hay niveles en los que te puedes mover bajo el agua y no sólo por su superficie.





CASA MUIMUI. Los entrañables amiguitos de los LocoRoco no han querido perderse esta nueva aventura. Tan sólo tienes que recoger piezas para después poder construir muebles, habitaciones y otros utensilios. Todos estarán disponibles en el modo Casa MuiMui.

claves



1 Una vez más, los Moja (esas gelatinas con rastas) han regresado para hacerle la vida imposible a los LocoRocos, con nuevas canciones para intentar desestabilizar el idílico mundo en el que viven.



2 A las posibilidades que atesoraba la primera parte, con sencillo control, ahora hay que añadir minijuegos musicales, niveles bajo el agua y nuevos objetos como las bolas romperrocas.



VERSIÓN BETA

Tras jugar con el Joker, no entendemos cómo hemos podido pasar tantos Mortal Kombat sin él... es descacharrante.

MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE



PS3

COMO UN PEQUEÑO SUEÑO HECHO REALIDAD...

PRIMERA IMPRESIÓN



STAN BY
Guantazos épicos entre personajes de dos universos tan dados al fanatismo loco: nada puede fallar.

A LA VENTA EN **noviembre**

Para cualquier aficionado a *Mortal Kombat* y el universo comiquero de **DC**, la nueva entrega del juego de lucha creado por Ed Boon es poco más que un sueño realizado... O eso al menos se nos antoja tras darnos de guantazos con una *beta* con diez personajes disponibles (*Sub-Zero, Scorpion, Sonya, Kitana, Shang Tsung, el Joker, The Flash, Superman, Batman* y *Catwoman*). Para los primeros, ***MK Vs. DC*** es una mirada hacia el pasado y una refrescante actualización: el combate está enfocado principalmente hacia el plano 2D. A pesar de haber movimiento en profundidad (es decir, tridimensional, útil para esquivar ataques), la mecánica se mantiene prácticamente en los dos ejes clásicos. No obstante, y a pesar de mantener las acciones conocidas de cada personaje, se han añadido algunos nuevos y un par de mecánicas para salpimentar el juego: el combate cerrado y las caídas libres. El primero se produce en los agarres: durante su desarrollo el atacante ha de efectuar algunas técnicas mientras que el defensor intenta contraatacarlas o bloquearlas, todo basado en el ritmo de pulsación de los botones de ataque. La caída libre es similar y tiene lugar cuando un luchador lanza fuera de la arena a otro. Durante la caída al siguiente área de lucha, se desarrolla un toma y daca parecido al combate cerrado, pero pudiendo culminarse con un súper-ataque.

Además de esto, todo el intercambio de sopapos en este interesante *Mortal Kombat* se beneficia de la posibilidad de encadenar golpes y movimientos especiales para crear, *ad hoc*, *combos* realmente infernales.

Los aficionados a **DC**, por su parte, encontraremos algunos de sus personajes favoritos espléndidamente trasladados a la mecánica de *MK*: los *combos* y movimientos están adaptados perfectamente a sus poderes clásicos, como en el caso de *Flash*, con ataques a supervelocidad tan comiqueros que hacen babear; o el *Joker*, con su arsenal de triquiñuelas y ademanes sicóticos que nos tienen loquitos (¡chiste!) en la redacción.

En resumen; vamos a quemar la versión final que ansiamos.

COMPAÑÍA **MIDWAY GAMES** | DESARROLLADOR **MIDWAY GAMES** | DISTRIBUIDOR **ATARI** | GÉNERO **LUCHA** | JUGADORES | http://worldscollide.com/





FATALITY VS. BRUTALITY. Pese a las dudas y los rumores, los Fatalities no se han quedado fuera de MK Vs. DC. Eso sí, el nivel de sangre por guantazo se ha reducido, aunque los personajes acusan el daño con moratones y brechas en sus caras y rasgaduras en los trajes. Y los súper de DC no hacen Fatalities sino Brutalities: bestias, pero no explícitamente letales...



Comunión perfecta. Los personajes DC se integran en la mecánica MK con una facilidad pasmosa. Batman presenta un estilo contundente similar al de Scorpion. Superman es el único que se nos antoja algo menos divertido... claro.





Trajecitos. Nos encanta que para cada personaje DC se haya usado un traje molón, sea de la época que sea. Observad, por ejemplo, a la actualísima Catwoman.

claves

1 Encontrar el ritmo de pulsación para los diferentes movimientos memorizados es vital para conseguir crear el combo más adecuado en cada ocasión. Todo, o casi, se puede encadenar aquí...

2 Dominar las situaciones de combate cerrado y caída libre significa aumentar notablemente el daño por ronda que podemos hacer. Los resultados de estas situaciones son devastadores.

VERSIÓN BETA

Esto no es Rockband. Aquí no hay tres oportunidades. Si falla un miembro del grupo, la actuación habrá terminado...

PS3 PS2

GUITAR HERO WORLD TOUR

BATERÍA, MICRO, GUITARRA, BAJO Y AMOR ILIMITADO POR EL ROCK

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Mi hucha tiene los días contados... no puedo ni llegar a imaginar lo que será cantar el Death Magnetic de Metallica.

Los simuladores musicales evolucionan a paso de gigante, gracias a la feroz competencia entre *Guitar Hero* y *Rock Band*. De tocar únicamente la guitarra (o el bajo) hemos pasado a aporrear además la batería y desgañitarnos con el micro mientras destrozamos himnos del *rock* (todo originales, las versiones quedaron atrás). Esta evolución tiene un precio: concretamente 210 €, que es lo que nos costará hacernos con el *pack* completo de instrumentos del nuevo *Guitar Hero World Tour*. De momento, hemos podido probarlos gratis en las oficinas de **Activision** y la impresión no ha podido ser más favorable. Lógicamente, la batería inalámbrica es lo mas llamativo, aunque la nueva guitarra presenta mejoras considerables. La principal, la incorporación de cinco nuevos botones táctiles que nos permitirán ejecutar solos alucinantes cuando la canción así lo requiera (veremos unas notas transparentes), con una mano en los cinco trastes de siempre y la otra deslizándose por el mástil al estilo Van Halen. La barra de vibrato se ha alargado y se le ha incorporado un botón de *Star Power* (para esos tímidos que no quieran levantar el mástil). El micro funciona bastante bien, con una mecánica similar a la de *Karaoke Stage* o *Rock Band*, con fragmentos de canción de vocalización libre (ya sabes, para gritar *¡Sing For Me Zamora!*). A diferencia de *Rock Band*, en ***Guitar Hero World Tour*** no hay oportunidades para fallar: en cuanto un miembro de la banda pincha, todos a la calle.

Pero las virtudes de este juego no se limitan a los nuevos instrumentos, ni mucho menos. La verdadera revolución llega con el Estudio de Música, que te permitirá componer tu propias canciones (incluso emular el sonido de un teclado con los trastes de la guitarra). Podrás editarla a tu antojo (*GHmix*) y luego compartirla con todo el planeta desde *GHtunes*. De aquí saldrán auténticos monstruos del *rock*... o monstruos a secas.

En la siguiente página encontrarás el listado oficial de *singles*, recientemente desvelado por **Activision** junto al anuncio del fichaje de *Sting*. La guerra con *Rock Band* es encarnizada, y si **Harmonix** tiene a *AC/DC*, **Red Octane** puede presumir de contar con *Metallica*. Veremos quién obra el milagro de fichar a *Led Zeppelin* en exclusiva.

A LA VENTA EN **noviembre**

COMPAÑÍA **RED OCTANE** | DESARROLLADOR **NEVERSOFT** | DISTRIBUIDOR **ACTIVISION** | GÉNERO **MUSICAL** | JUGADORES x8 | www.guitarhero.es



Estuvimos atormentando a la buena gente de Activision, con la ayuda de Mónica García, responsable de prensa y vocalista de un grupo de Death Metal

« ¿Quién dijo crisis? GH World Tour llegará en dos packs: uno con guitarra y juego por 109,90 € y un superbundle (el de la izquierda) con batería, guitarra y micro por 209,90 €. Mas nos vale ir ahorrando...



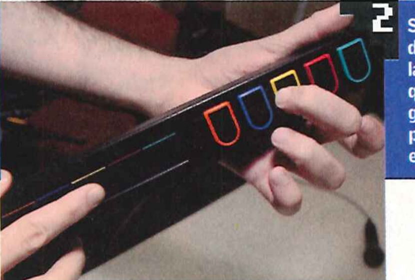
¡Mirad chavales, es Ozzy! Guitar Hero World Tour nos permitirá compartir escenario con leyendas del calibre de Ozzy Osbourne, Jimi Hendrix o Ted Nugent. ¡Ah! Y también sale Sting (no os enfadéis: es sólo una inocente broma dirigida a los fans de The Police). Eso sí, aún no se ha confirmado si se podrá hacer contra él un duelo de bajistas. Sería un puntazo...

LISTADO DE CANCIONES

311 - Beautiful Disaster
30 Seconds To Mars - The Kill
Airbourne - Too Much Too Young
The Allman Brothers Band - Ramblin' Man
Anouk - Good God
The Answer - Never Too Late
At The Drive-In - One Armed Scissor
Beastie Boys - No Sleep Till Brooklyn
Beatsteaks - Hail to the Freaks
Billy Idol - Rebel Yell
Black Label Society - Stillborn
Black Rebel Motorcycle Club - Weapon Of Choice
blink-182 - Dammit
Blondie - One Way Or Another
Bob Seger & The Silver Bullet Band - Hollywood Nights
Bon Jovi - Livin' On A Prayer
Bullet For My Valentine - Scream Aim Fire
Coldplay - Shiver
Creedence Clearwater Revival - Up Around The Bend
The Cult - Love Removal Machine
Dinosaur Jr. - Feel The Pain
The Doors - Love Me Two Times
Dream Theater - Pull Me Under
The Eagles - Hotel California
The Enemy - Aggro
Filter - Hey Man, Nice Shot
Fleetwood Mac - Go Your Own Way
Foo Fighters - Everlong
The Guess Who - American Woman
Hush Puppies - You're Gonna Say Yeah!
Interpol - Obstacle 1
Jane's Addiction - Mountain Song
Jimi Hendrix - Purple Haze (Live)
Jimi Hendrix - The Wind Cries Mary
Jimmy Eat World - The Middle
Joe Satriani - Satch Boogie
Kent - Vinternoll2
Korn - Freak On A Leash
Lacuna Coil - Our Truth
Lenny Kravitz - Are You Gonna Go My Way
Linkin Park - What I've Done
The Living End - Prisoner of Society
Los Lobos - La Bamba
Lost Prophets - Rooftops (A Liberation Broadcast)
Lynyrd Skynyrd - Sweet Home Alabama (Live)
Mars Volta - L'Via L'Viaquez
MC5's Wayne Kramer - Kick Out The Jams
Metallica - Trapped Under Ice
Michael Jackson - Beat It
Modest Mouse - Float On
Motörhead - Overkill
Muse - Assassin
Negramaro - Nuvole e Lenzuola
Nirvana - About a Girl (Unplugged)
No Doubt - Spiderwebs
NOFX - Soul Doubt
Oasis - Some Might Say
Ozzy Osbourne - Crazy Train
Ozzy Osbourne - Mr. Crowley
Paramore - Misery Business
Pat Benatar - Heartbreaker
R.E.M. - The One I Love
Radio Futura - Escuela De Calor
Rise Against - Re-Education Through Labor
Sex Pistols - Pretty Vacant
Silversun Pickups - Lazy Eye
Smashing Pumpkins - Today
Steely Dan - Do It Again
Steve Miller Band - The Joker
Sting - Demolition Man (Live)
The Stone Roses - Love Spreads
Stuck In The Sound - Toy Boy
Sublime - Santeria
Survivor - Eye Of The Tiger
System of a Down - B.Y.O.B.
Ted Nugent - Stranglehold
Ted Nugent's - Original Guitar Duel Recording
Tokio Hotel - Monsoon
Tool - Parabola
Tool - Schism
Tool - Vicarious
Trust - Antisocial
Van Halen - Hot For Teacher
Willie Nelson - On The Road Again
Wings - Band On The Run
Zakk Wylde's Original Guitar Duel Recording

claves

1 La nueva Slide Bar te permitirá ejecutar punteos a dos manos en canciones como Beat It, de Michael Jackson con el famoso solo de Van Halen. Nos costó, pero al final la bordamos.

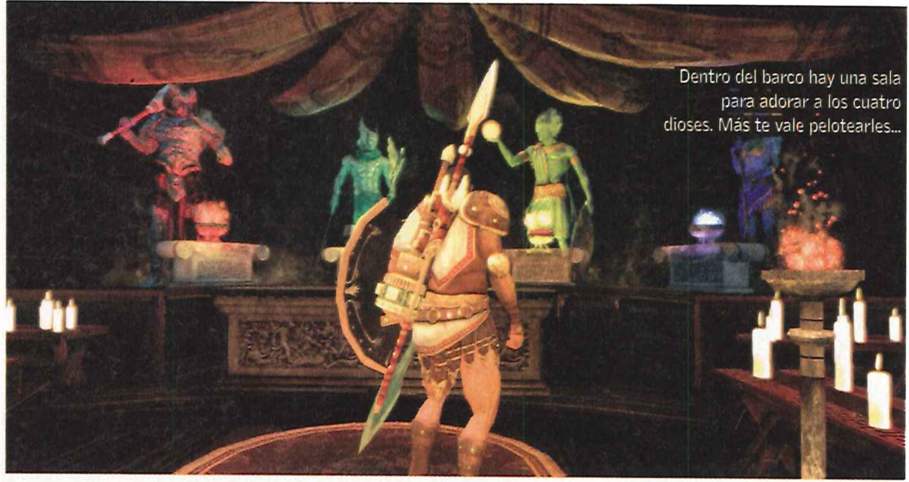


2 Seguro que más de un grupo de éxito saldrá de GHtunes, la «tienda virtual» desde la que podrás volcar o descargar las canciones creadas por otros jugadores de todo el planeta.



VERSIÓN BETA





Dentro del barco hay una sala para adorar a los cuatro dioses. Más te vale pelotearles...







La primera misión consiste en limpiar el palacio de súper asnos y atrapar al asesino de tu esposa. ¡No habrá piedad!

RISE OF THE ARGONAUTS

ACCIÓN Y EXPLORACIÓN POR TODA GRECIA EN BUSCA DEL VELLOCINO DE ORO



PS3

COMPAÑÍA **CODEMASTERS**
DESARROLLADOR **LIQUID ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS**
GÉNERO **ACTION RPG**
JUGADORES
www.rise-of-the-argonauts.com

La flecha envenenada era para Jasón, pero el asesino erró y alcanzó a su amada Alcmena en plena boda. Sin miramientos, así comienza ***Rise Of The Argonauts***. Jasón debe encontrar el Vellocino de Oro para devolverle la vida a su mujer, y en su búsqueda recorreremos media Grecia Antigua enfrentándonos a todo el que se nos ponga por delante.

El sistema de juego está a medio camino entre un *RPG* y un *hack'n slash* en toda regla. Del primero ofrece la amplitud de los escenarios y la estructura en misiones; del segundo, la técnica y opciones en combate y el desarrollo del personaje, basado en habilidades más que en los puntos de experiencia tradicionales de los juegos de rol. Éstas habilidades se consiguen gracias a los dioses: Ares, Hermes, Apolo y Atenea son auténticos protagonistas y ayudarán a Jasón cuando éste realice sacrificios o responda en los diálogos con los *PNJ* (personajes no jugables) según los gustos de cada deidad. Por ejemplo, si apuestas por resolver la mayoría de los conflictos con la espada, agradarás a Ares, dios de la Guerra; sin embargo, si buscas el diálogo, tu mentora será Atenea. Aquí las decisiones repercuten sobre la mecánica del juego y en la manera de enfrentarse a los enemigos, algo que se agradece y mucho. Detrás de su apariencia sencilla se encuentra un juego que es más profundo de lo que parece.

El único punto negativo viene del apartado técnico: texturas pobres y fallos gráficos que esperemos se subsanen en la versión final. Si lo consigue y mejora el ritmo, excesivamente lento en los primeros compases, habrá que tener este título muy en cuenta.

PRIMERA IMPRESIÓN



WIKI
Extraña mezcla de RPG y hack'n slash ambientada en una Grecia mitológica de adaptación libre.

A LA VENTA EN **octubre**

claves

1 Tres son las armas que utilizarás: espada, lanza y maza. Cada una tiene sus características, pero son igual de devastadoras. En los momentos más sangrientos se ralentiza la cámara.



2 A Jasón siempre le acompañan dos amigos, que no podrás controlar pero te ayudarán en la batalla. Aquí tenemos a Hércules, todo un fortachón despedazando a un pobre diablo.



VERSIÓN BETA

Los seres de las fisuras presentan un aspecto amenazador, aunque su diseño es muy repetitivo y eso «canta».



ALONE IN THE DARK: INFERNO

LA VERSIÓN DEFINITIVA DEL CLÁSICO DEL TERROR

PRIMERA IMPRESIÓN



R. DREAMER
Es la mejor adaptación en consola de la última aventura de Edward Carnby. La versión de review debería mejorar aún más.

A LA VENTA EN
noviembre

COMPAÑÍA **ATARI**
DESARROLLADOR **EDEN GAMES**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
GÉNERO **ACCIÓN/AVENTURA**
JUGADORES

www.centraldark.com

Aún recuerdo las sensaciones que me produjo *Alone In The Dark* en su estado primigenio de texturas planas y vértices para PC. Fue alucinante sumergirse en un mundo de misterio por primera vez en 3D. Ninguna de las secuelas de la saga creada por Frederick Raynal ha vuelto a dar en el clavo de una forma tan certera. Se han mejorado los motores gráficos, se ha intentado innovar la mecánica de juego, sin ser capaces de producir el mismo efecto.

El anuncio de una nueva entrega en manos de **Eden Games** alentó nuestras esperanzas. Por fin, Edward Carnby sería tratado con justicia una vez más. El paso de este nuevo *Alone In The Dark* por **PlayStation 2** nos ha dejado algo desangelados, pero la esperanza ha vuelto a renacer. La entrega para **PS3** promete subsanar algunas de las carencias del juego. Por lo menos eso es lo que parece con la versión *preview* que hemos tenido oportunidad de probar.

Entre las mejoras que presenta esta versión de **PlayStation 3** hay que mencionar una cámara de 360º, que ofrece un control mucho más efectivo para la perspectiva en primera persona. Se han ajustado los controles de Edward Carnby, las acciones del jugador se ejecutan ahora de forma mucho más rápida y suave. Algo que se notará sobre todo en las situaciones más comprometidas a las que se enfrenta el protagonista. También se ha establecido un sistema de ayuda que dará pistas para que explotes la aventura a tope.

La última aventura de Edward Carnby cobra una nueva dimensión en PlayStation 3

Otro aspecto que ha sido retocado en *Alone In The Dark* es la conducción. La física del coche y el manejo se han pulido para que la respuesta al control del jugador sea mucho más efectiva. Aunque una de las grandes sorpresas en la entrega para **PlayStation 3** viene dada por la inclusión de una secuencia de acción exclusiva dentro del episodio sexto del juego.

Aparte de todas estas innovaciones y mejoras, esta versión de preview de *Alone In The Dark* sigue haciendo gala de las mismas luces y sombras que en anteriores formatos. Entre los aspectos positivos nos encontramos con un excelente cúmulo de ideas para la mecánica de juego, como la de propagar el fuego o la combinación de aventura con espectaculares persecuciones en coche, y un entorno incomparable: *Central Park*. En el lado negativo, vemos que **Eden Games** aún no ha sabido reflejar todo esto de manera más contundente.


El protagonista colgado, con Central Park a sus pies y el perfil de Nueva York como espectacular fondo de sus peripecias.





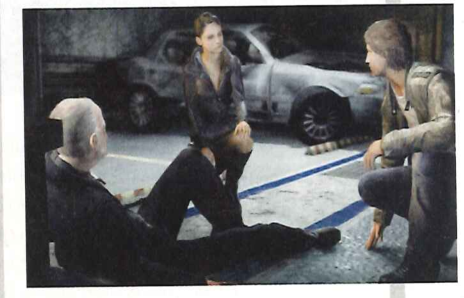


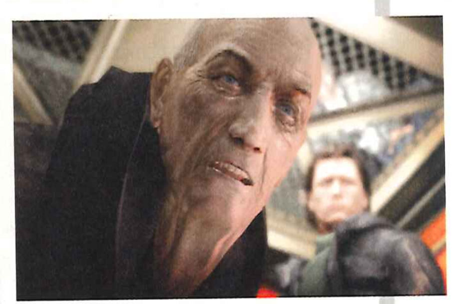


El reparto

La tecnología Twilight de Eden Games ha conseguido implementar efectos cinematográficos como la profundidad de campo y un realismo inusitado para recrear los rostros de los personajes que acompañan a Edward Carnby en su aventura.







claves

1 La tecnología utilizada por Eden Games nos reserva increíbles experiencias, como propagar el fuego o disfrutar de impactantes escenas: escalar edificios, persecuciones en coche...



2 Entre las innovaciones que plantea Alone In The Dark está el inventario, que se integra en la chaqueta del protagonista. Además, es la versión más pulida de todas las plataformas del mercado.



VERSIÓN BETA

El juego incluye un total de 25 canciones. Son versiones originales y deberás desbloquearlas con las estrellas conseguidas.

Los pompones. El juego EyeToy Play: Pom Pom Party se vende junto a dos pompones, uno verde y otro rosa.

EYETOY PLAY: POM POM PARTY

¡SER CHEERLEADER NUNCA HABÍA SIDO TAN DIVERTIDO!



COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
GÉNERO **SIMULADOR DE ANIMADORA**
JUGADORES
es.playstation.com

PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA
Los pompones, la mecánica del juego, las canciones (versiones originales)... Te hacen sentir como una auténtica Cheerleader.

Buena música, bailecitos, unos pompones, distintos trapitos para vestirte de animadora... Vamos, lo que a toda chica (si es muy femenina, claro) le gusta: convertirse en animadora del cole y ser la líder, ¡la *Cheerleader*! No es nada sexista, realmente a las chicas nos gusta este rollo. ¿Cuántas veces has visto *Grease* y has hecho de Sandy animando a los jugadores del Insti, «Rydell sí, Rydell no...»? ¡Umm! Yo un millón de veces y la he imitado otro millón de veces con mis amigas... Pues inspirándose en esta pasión infantil, **Sony C.E.** ha creado un nuevo título *EyeToy* (mucho mejor que el de la espada *EyeToy Play: Hero*, por cierto).

Con la cámara conectada a tu **PlayStation 2**, ponte delante de ella, coge el pompón rosa con la mano izquierda y el verde con la derecha, y disponte a pasártelo en grande realizando coreografías de auténtica animadora. En pantalla irán apareciendo objetos, dirige los pompones hacia ellos (el *item* rosa con el pompón rosa y el verde con el pompón del mismo color) y estos se volatilizarán. Otras veces surgirán imágenes, como una mariposa o un corazón, en este caso tendrás que dibujarlos. Y en otras ocasiones aparecerán unas panderetas y deberás agitar los pompones. Cuanto más alto sea el nivel de dificultad que escojas, más complejas serán las figuras... y más espectaculares serán las coreografías. Las canciones que se incluyen (un total de 25 a desbloquear) son versiones originales; sin duda todo un acierto, porque (al menos yo) no soporto aceleraciones y voces falseadas a lo *Samba de Amigo*... También otro acierto es que ofrezca modos *multiplayer* para hasta cuatro jugadoras.



claves

1 Cuando aparezcan las panderetas en pantalla, deberás dirigir los pompones hacia ellas (el pompón verde hacia la pandereta verde y el rosa hacia la pandereta rosa). Agítalos hasta que desaparezcan.



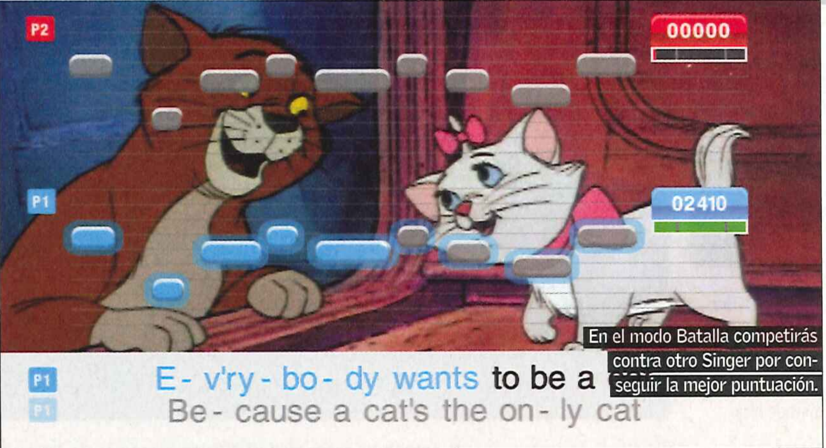
2 Un corazón, una mariposa, una estrella... Dibuja sus siluetas con los pompones. Si lo haces correctamente te premiarán con estrellas con las que comprar nuevos uniformes de animadora.



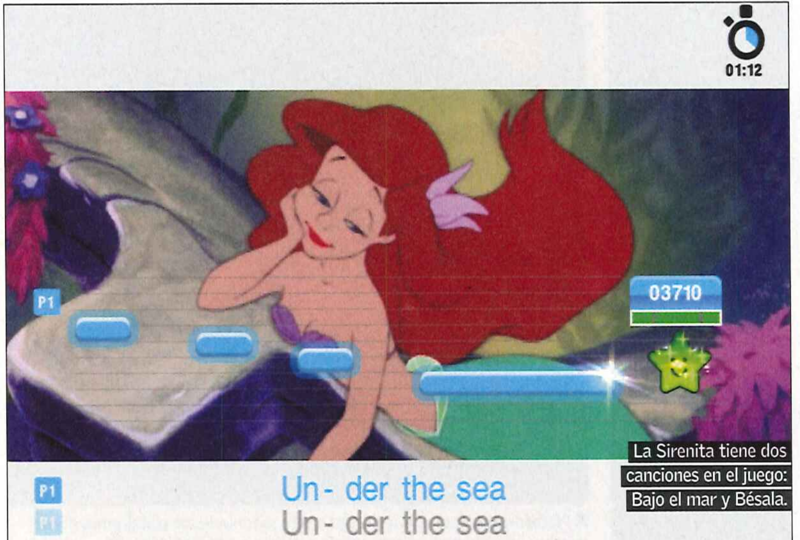




La versión final de SingStar Canciones Disney contará con los temas en castellano.



En el modo Batalla competirás contra otro Singer por conseguir la mejor puntuación.



La Sirenita tiene dos canciones en el juego: Bajo el mar y Bésala.



SINGSTAR CANCIONES DISNEY



UN ENCANTADOR RECOPILATORIO DE SONRISAS, LÁGRIMAS Y NOSTALGIA

COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
GÉNERO **KARAOKE**
JUGADORES
x8
www.singstargame.com/es

Alguna lagrimita se te escapará, seguro. Sobre todo si rondas los treinta y tantos y tus papis te llevaban cuando eras pequeñito a esa sala donde había una inmensa pantalla que te trasladaba a mundos de ensueño... a veces al país de Nunca Jamás o a la selva, y otras veces a un lugar donde los perros y los gatos hablaban en nuestro idioma. Sí, son las pelis de **Disney**, esos musicales animados que han alimentado nuestra imaginación, y lo siguen haciendo aunque de manera más sofisticada... (*Wall-e* y *Cars* son grandes producciones, pero les falta ese encanto de lápiz y coloreado sobre papel de antaño). Pues bien, **Sony C.E.** recopila para estas navidades las canciones más emblemáticas de películas clásicas y recientes de la factoría de los sueños para crear una nueva edición *SingStar*. Un total de 25 temas con secuencias del largometraje original: entre ellos, algunos «incunables» como *La Bella Durmiente* (*Eres tú el príncipe azul*), *La Cenicienta* (*Bididi-bodidi-bu*), *La Dama y el Vagabundo* (*Vagabundo*) o *Peter Pan* (*Volarás, volarás, volarás*), y otros filmes más modernos del estilo de *La Sirenita* (*Bajo el mar*), *Tarzán* (*Hijo de hombre*) y *Toy Story* (*Hay un amigo en mí*). Un recopilatorio de sonrisas, lágrimas y mucha nostalgia para ti. Y para los más pequeños les resultará el juego perfecto ya que unas veces se quedarán mirando atónitos los dibujos animados y otras canturrearán las canciones. La mecánica de juego es la de siempre (como la de un *karaoke*, sólo que te puntuarán la entonación) para uno y ocho jugadores, con los modos habituales de la saga y con la posibilidad de conectar una cámara *EyeToy*.

PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA
Ideal para pasar en familia estas navidades. Las canciones despertarán tus recuerdos de la infancia, seguro.

A LA VENTA EN **noviembre**

claves

1 Como viene siendo habitual en la saga, esta edición conserva los modos multijugador (hasta 8 usuarios) de Pasa el micro y Batalla, entre otros.



2 Las 25 canciones van acompañadas de secuencias de la película original... algunas de ellas son auténticas obras clásicas como La Dama y el Vagabundo.

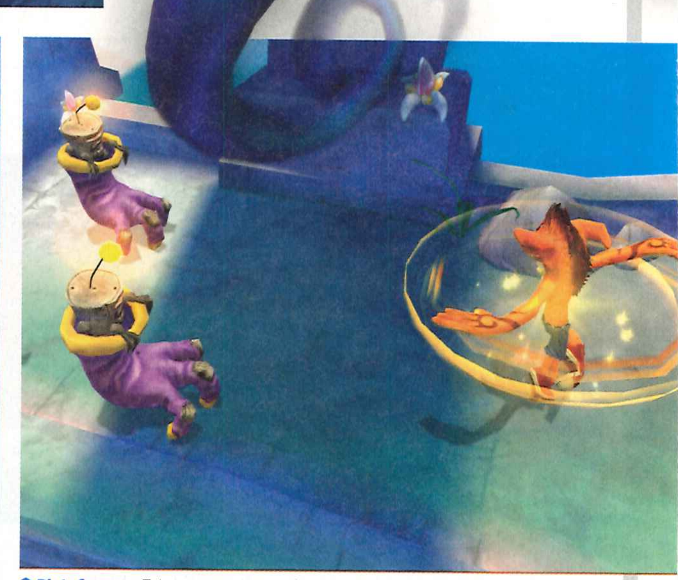


VERSIÓN BETA



El poder del hielo. Si deseas atravesar un río, con estas criaturas podrás crear bloques de hielo.





Plataformas. Esta nueva entrega ofrece más niveles de plataformas donde deberás, además, hacer frente cuerpo a cuerpo a extrañas criaturas.

CRASH: ¡GUERRA AL COCO-MANIACO!

MÁS MONSTRUOS, MÁS PLATAFORMAS Y MÁS ESTRATEGIA PARA LOS PEQUES DE LA CASA



COMPAÑÍA **VIVENDI GAMES**
DESARROLLADOR **SIERRA**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI GAMES**
GÉNERO **ACCIÓN MUTANTE**
JUGADORES

www.crashbandicoot.com

A pesar de que a los *fans* (ya entraditos en años) de Crash no nos entusiasmó demasiado el rumbo que tomó el año pasado la saga, el cambio empieza a gustarnos. A gustarnos sobre todo porque entretiene bastante a los peques de la casa. Es evidente que el que creció con Crash seguirá esperando de él sus plataformas, sus movimientos clásicos, sus manzanitas... pero las nuevas generaciones vienen pisando fuerte y quieren mucho más que todo eso. Quieren acción, y este juego la tiene. Y tiene además unos personajes muy carismáticos y unos monstruos que aportan una jugabilidad variada y divertida. Vamos, ofrece lo mismo que su predecesor (*Lucha De Titanes*), pero ***¡Guerra al Coco-Maniaco!*** es mucho más jugable y más bonito. Es decir, **Sierra** ha pulido todos esos aspectos que se quedaron a medias... y es que aquel juego parecía más bien un boceto de lo que es a día de hoy el nuevo *Crash*. Ahora todo es más atractivo, las localizaciones están bien recreadas, los personajes no se deforman al ejecutar las acciones y todo se mueve como es debido, sin ralentizaciones ni nada. Asimismo, se han añadido más fases de plataformas y las de lucha, subido a lomos de un monstruo, son bastante más claras de afrontar: combate contra una criatura, al derrotarla podrás controlarla y, como novedad, tendrás la posibilidad de guardarla «en el bolsillo» y volver a sacarla en el momento que lo precises simplemente pulsando un botón. Sin duda, este pequeño detalle facilita bastante las cosas. Cada mutante posee unas habilidades diferentes, por lo que dependiendo del desafío que se presente será más aconsejable utilizar a unos u otros, incorporando de este modo ciertas dosis de estrategia a su jugabilidad.

PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA
El nuevo rumbo que tomó Crash el año pasado en Lucha de Titanes continúa en esta nueva entrega, pero todo está mucho más pulido.



claves

1 **Podrás controlar a éste y a muchos otros monstruos durante la aventura. Cada uno tiene unas habilidades diferentes (fuego, hielo...) y según progreses mejorarás su fuerza, resistencia, etc.**



2 **Juega con un amigo la aventura principal y todo será más fácil... Por primera vez en la saga podrás controlar en el modo cooperativo a Coco, la hermana de Crash.**







ESTUCHE TRANSPARENTE PSP2
PROTEGE AL MÁXIMO TU CONSOLA



PSP 20 - PSP 25
MÁXIMA PROTECCIÓN Y DISEÑO ELEGANTE





TODO PARA TU PSP™

ECOPACK 10 EN 1
TODO LO ESENCIAL PARA TU CONSOLA



PACK BOLSAS 2 EN 1
INCLUYE UNA BOLSA DE NEOPRENO Y UNA RÍGIDA

BOLSAS DE DISEÑO EXCLUSIVO



y más modelos disponibles

PACK ESENCIAL 15 EN 1
TODO LO NECESARIO PARA TU CONSOLA



PACK CONEXION TOTAL 3 EN 1
CONECTA TU PSP2000



ALTAVOCES ESTÉREO
AUMENTA EL VOLUMEN DE TU CONSOLA



PACK DELUXE 20 EN 1
EL PACK MÁS COMPLETO PARA PSP2000











¡Es la guerra! Sitúa a tus tropas sobre el escenario de la batalla y manéjalas en tercera persona.



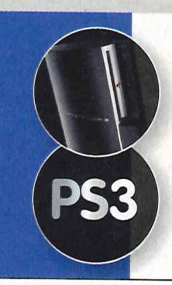






Si llegas a una zona con parapetos, úsalos para ocultarte de los disparos enemigos.

VALKYRIA CHRONICLES



VIVE LA GUERRA SOBRE UN LIENZO CON MARAVILLOSOS GRÁFICOS CEL SHADING

COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **WOW ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **SEGA**
GÉNERO **RPG DE ACCIÓN**
JUGADORES
1
www.sega.es

El estudio de desarrollo interno de Sega, **WOW Entertainment**, nos deja una joya para los amantes de la estrategia. La verdad es que ***Valkyria Chronicles*** es único en su género se mire por donde se mire. La presentación del juego no podía ser más espectacular: **WOW Entertainment** ha desarrollado un motor gráfico propio denominado *CANVAS* que consigue que todo lo que representa en pantalla aparezca como si se estuviera moviendo sobre un lienzo. El efecto es impactante, aún más si tenemos en cuenta que se utiliza el *cel shading* para darle un toque de dibujo animado muy *manga*.

Semejante despliegue técnico nos narra las aventuras de un grupo de soldados de un pequeño reino, *Gallia*. Acaba de ser invadido por El Imperio, en lucha contra otra superpotencia (la Federación Atlántica), en una representación ficticia de la Segunda Guerra Mundial en Europa. Al menos así lo parece por el cautivador estilo gráfico de vestimentas y diseño de las ciudades que aparecen en el videojuego. Cuando por fin comienza la aventura, tras una serie de extensas secuencias introductorias, ***Valkyria Chronicles*** nos muestra sus cartas. En un rápido Tutorial nos enseña a situar las tropas sobre el terreno: hay que hacerlo intentando sacar ventaja al enemigo porque, cuando se produzca el enfrentamiento entre las tropas de *Gallia* y las del Imperio, la acción transcurrirá en tiempo real. El juego entrará en una perspectiva en tercera persona y deberás mover a tu personaje. En el momento en que el adversario esté a tiro, afina tu puntería y déjale fuera de combate.

PRIMERA IMPRESIÓN



R. DREAMER
Un interesante ejercicio de mezcla de géneros y de belleza gráfica. No apto para todos los públicos y gustos, pero es precioso.





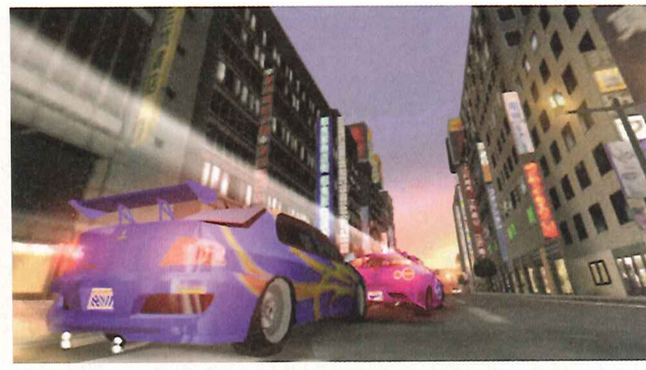
1 Valkyria Chronicles destila originalidad por todos sus poros, tanto por su argumento, como por el sistema de juego que combina la puesta en escena de la estrategia de tablero con la acción.



2 Además de su mezcolanza de estilos, otro de los aspectos clave del juego es el peculiar y llamativo motor gráfico, que representa la acción como si transcurriera sobre un lienzo.











Como era de esperar, también tendrás la posibilidad de mostrar tus habilidades con las motos más potentes.



MIDNIGHT CLUB: L.A. REMIX



PSP

ROCKSTAR VUELVE A CONVERTIR LOS ÁNGELES EN UN ENORME CIRCUITO DE CARRERAS

COMPAÑÍA **ROCKSTAR**
DESARROLLADOR **ROCKSTAR LONDON**
DISTRIBUIDOR **ROCKSTAR**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
JUGADORES
www.rockstargames.com/

PRIMERA IMPRESIÓN



DE LÚCAR
Puede ser el juego de coches más importante del año en PSP. Tiene calidad y es divertido.

Cuando aún estábamos recordando el excelente sabor de boca de la anterior entrega para **PSP**, **Rockstar** nos sorprende con una nueva y espectacular versión para la portátil de **Sony C.E.**

Midnight Club: L.A. Remix retoma el concepto de juego que vimos en **PS3**, carreras urbanas contra todo aquel que quiera competir, pero readaptándolo a las características de **PSP**. Sorprende, además de su extraordinaria calidad técnica, la gran sensación de velocidad, así como el realismo y detalle en los escenarios y vehículos. Programado por los desarrolladores de **Rockstar London**, no resulta nada exagerado decir que se trata del más espectacular de todos los juegos de coches vistos hasta la fecha en esta consola.

Nuestro objetivo será conseguir el respeto del resto de bandas de la ciudad a base de ganar carreras en duelos contra uno o más rivales. Los coches son de infarto, la sensación de velocidad es absolutamente tremenda y han logrado un juego tan manejable que te moverás entre el abundante tráfico como pez en el agua. Sólo hay que orientarse con el GPS y buscar el camino más corto para llegar a la meta.

Además de mucha habilidad al volante, deberás también demostrar toda tu capacidad para mejorar y potenciar cada uno de los vehículos. ***Midnight Club: L.A. Remix*** cuenta con los extras y elementos de las marcas más importantes, y con todo lo que los amantes del *Tuning* pueden desear para que cada uno logre su máquina soñada. Mención especial a la banda sonora, pues es excelente.





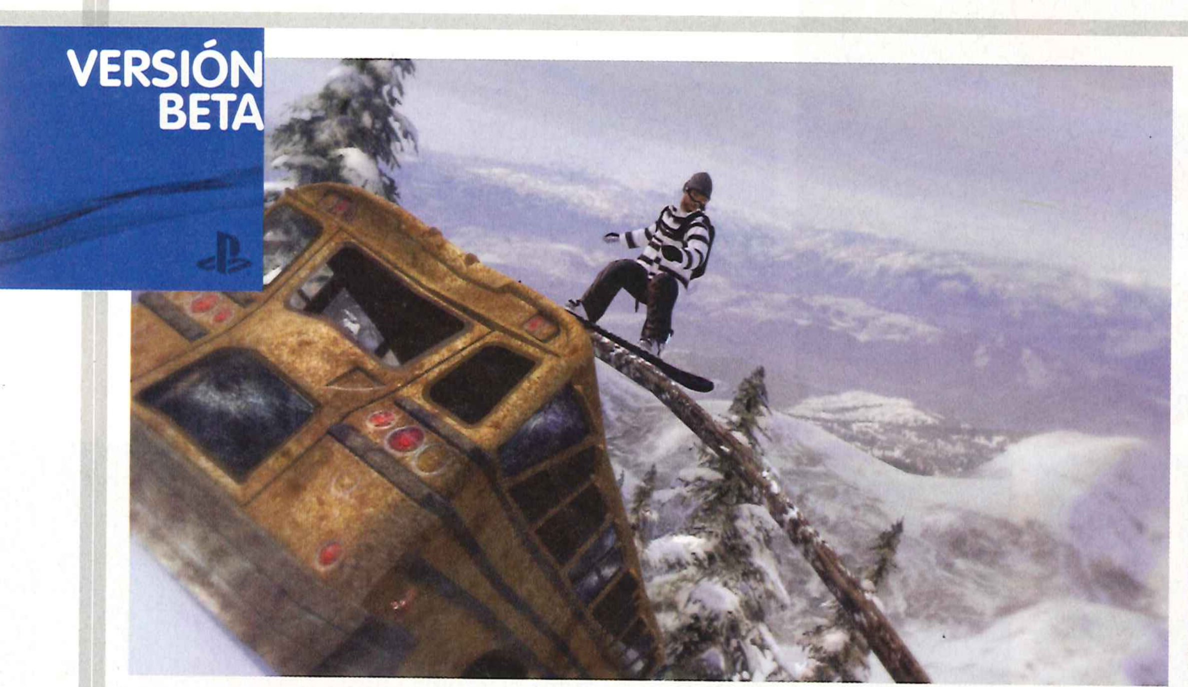
1 Como todos sabéis, la ciudad de Los Ángeles tiene un tamaño gigantesco. Pues bien, en todas sus calles y barrios podrás encontrar gente dispuesta a competir. Aparecen señalizados en este mapa...



2 Para retar a cualquier otro piloto a una carrera sólo tendrás que situarte detrás suya y hacerle señales con las luces. A los pocos segundos reaccionará y ya podréis iniciar la carrera.



VERSIÓN BETA





De todo. Cuatro montañas dan para mucho y te encontrarás casi cualquier cosa. El problema es que irás muy rápido para verlo. La ambientación es realmente bella.

Busca Euros. La primera misión consiste en recoger monedas por el escenario. Un intento de fomentar la exploración, aunque al final te centrarás en las pruebas.




SHAUN WHITE SNOWBOARDING

LA INMENSIDAD DE LA MONTAÑA DOMINADA POR UNA SENCILLA TABLITA DE SNOWBOARD



PS3

COMPAÑÍA **UBISOFT**
DESARROLLADOR **UBISOFT MONTREAL**
DISTRIBUIDOR **UBISOFT**
GÉNERO **DEPORTIVO**
JUGADORES

www.shaunwhitegame.com

PRIMERA IMPRESIÓN



WIKI
Snowboard y entornos abiertos en un ambicioso título para los amantes de la nieve.

Comienzas creando un personaje a tu gusto con un buen editor e inmediatamente eres lanzado sin miramientos a la inmensidad de la montaña de *Park City*, en Utah. *SWS* unifica la vastedad de los entornos abiertos con la técnica de los juegos deportivos, y estructura las misiones al estilo *GTA* con lugares específicos en los que se sitúan los diferentes eventos a lo largo de los cuatro grandes escenarios (*Park City*, Alaska, Japón y Europa).

Docenas de pruebas de todo tipo te esperan: carreras de precisión en las que cruzar puertas, *freestyle*, trucos de suelo o *Triples Slam* son algunas, a las que se unen determinadas misiones del modo Historia más bien auxiliares.

Ubisoft Montreal ha pretendido acercar el título a la simulación, y realmente lo ha conseguido. Las acrobacias son de flipar, sí, pero la gran mayoría pueden ser realizadas por cualquier profesional, o al menos por Shaun White, auténtica leyenda del *Snowboard*.

Al igual que no son fáciles de llevar a cabo en la realidad, tampoco lo serán en el juego. Intentar encadenar piruetas en el aire o deslizarse por una barandilla requiere precisión, control y habilidad con el *pad*, que da casi todo el protagonismo a los *sticks*. Sin duda, morderás mucho el polvo, aunque al sistema de colisiones todavía le falta mucho para ser perfecto. No así a la calidad de los entornos, creados con el motor de *Assassin's Creed*, con el tropel de matices que ello conlleva.

Puliendo un poco los problemas técnicos, ***Shaun White Snowboarding*** puede convertirse en la nueva perlita de los deportes de nieve, maneras no le faltan.



claves

1 Los aterrizajes y los deslizamientos en barandillas y similares se miden con esta barra semicircular. En verde caes bien, en rojo de morros seguro. Obvio, sí, pero a ver si lo consigues.



2 La montañita no se recorre en dos minutos, por lo que tienes a tus disposición helicópteros y teleféricos para ir donde quieras. Puedes llegar a ellos desde cualquier punto del mapa.





VUELVEN LAS CHAPAS
PlayChapas Football Edition sólo para PSP
Vuelve el juego de las chapas, pero ahora mucho más divertido, emocionante y mejorado. Porque PlayChapas llega a tu PSP. Elige las mejores chapas, sus equipaciones, piensa bien tu estrategia y no dejes que nadie te gane. Disfruta del juego de siempre y compite con tus amigos utilizando el modo WiFi o el nuevo modo para dos jugadores en una misma consola. Con tu PSP, nadie podrá ganarte a las chapas.
playchapas.com
PlayChapas
Play Chapas: Football Edition
3+
www.pegi.info
zinkia
PlayChapas™ Football Edition ©2008 Zinkia Entertainment, S.L. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by ZINKIA™. "PlayChapas" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe and Zinkia Entertainment, S.L. All rights reserved.
PSP™
PlayStation®Portable



BUZÓN

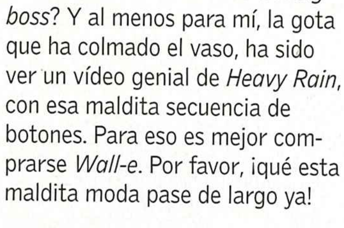
- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

Octubre, mes de gasto

MIQUEL TOMÁS MARTÍ.
VÍA E-MAIL.

Entrados en octubre, todos hacemos cuentas del dinero que tenemos ahorrado o por venir, y de los títulos que este mes saldrán a la venta; apuntamos los juegos que saldrán y, con el dinero que tenemos, seleccionamos el que más nos convence. Este mes todo cambia, las compañías de videojuegos se han puesto de acuerdo para hacernos la vida imposible y nos sacarán un aluvión de *must have* impresionante: *Fallout 3, Dead Space, Little Big Planet, Far Cry 2, Saints Row 2, Midnight Club L.A., Bioshock* y, claro está, los juegos deportivos (*PES 2009, FIFA 09, NBA Live 09, NBA2K9*) que hacen que este mes, escoger el juego a comprar sea más difícil que pasarse el *Tetris* sin girar las piezas.

Y eso no sólo nos afecta a los consumidores, deberían pensar que ellos venderán muchos menos juegos al haber tantísima competencia, ya que si yo quería comprarme *NBA2K9* y *Far Cry 2*, pero el dinero no me llega, o **Take 2** o **UbiSoft** perderán una venta por falta de cierta planificación.


Little Big Planet. Salen muchos juegos en octubre, pero nosotros lo tenemos claro...

QTE o la nula jugabilidad

ORIOL NAVARRO.
VÍA E-MAIL.

Soy un usuario ya algo abuelete en esto de los videojuegos. Pese a no llegar a los treinta, mis andanzas se remontan a mediados de los ochenta. En estos años las he visto de todos los colores y pensaba que ya no me quedaba nada por ver, hasta que compré una **PS3** hace un par de meses...

Antes de nada tengo que decir que hasta mi adquisición de la **PS3** he estado un par de años un poco alejado de los juegos, exceptuando el *PES* y el *GTA*. Pero claro, al comprar una nueva consola te vuelves loco, quieres probar todo lo que te cae en las manos. En primer lugar, alquilé *La Conspiración Bourne,* pues soy un gran aficionado de las películas. Empecé a jugar, todo normal hasta que de golpe, en una pelea, aparece una secuencia de botones. Al principio pensé que sin querer había alquilado el *Guitar Hero*, pero rápidamente consulté la revista y vi que era algo llamado *QTE*. ¡Caramba! Qué innovador... Pero es que yo quiero esquivar y no golpear... Yo quiero agacharme... ¡No, *combo* noooo! Hastiado, quité el juego y lo devolví a la tienda. Poco después descargué la *demo* de *Star Wars: El Poder De La Fuerza*. Todo perfecto hasta que en el juego apareció un «at-st». Ahora voy a arrastrarlo con la fuerza y lo tiro hacia allí y... ¿Eh? Un momento, la fuerza no va... otra vez esa dichosa secuencia de marras en la pantalla, todo en favor de la espectacularidad. Pero, ¿esto no eran juegos? ¿Qué hay de la jugabilidad? ¿Del hecho de seguir diferentes estrategias, hablar con colegas para comparar las formas de librarte del *big boss*? Y al menos para mí, la gota que ha colmado el vaso, ha sido ver un vídeo genial de *Heavy Rain*, con esa maldita secuencia de botones. Para eso es mejor comprarse *Wall-e*. Por favor, ¡qué esta maldita moda pase de largo ya!





«Por favor, ¡qué pase la maldita moda de los QTE!»

Sony, un futuro prometedor

JUAN ALBERTO LINARES.
VÍA E-MAIL.

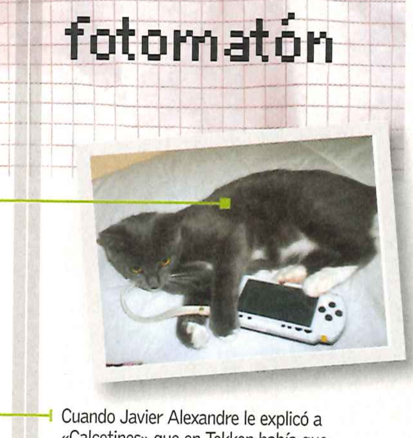
Hace ya más de un año decidí dar el salto a la nueva generación.

Por aquel entonces tenía muchas dudas sobre el futuro de **PS3**. Desde la guerra de *Blu-ray Vs. HD-DVD*, pasando por las posibilidades que podría darme mi nueva consola (en aquel momento no eran muchas, la verdad), hasta por el reducido catálogo de juegos.

Pero como soy una persona emprendedora, me arriesgue y le di una oportunidad.

Ha pasado mucho tiempo de aquello y ahora es cuando me doy cuenta de que **PS3** va a tener un futuro bastante esperanzador; mucha gente tiene cierta desconfianza por el tema de la pérdida de

fotomatón



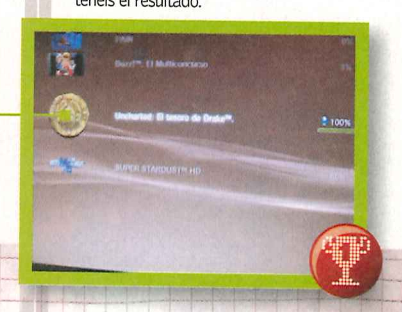
Cuando Javier Alexandre le explicó a «Calcetines» que en Tekken había que luchar, no se refería a esto.

Manuel Penalba nos muestra una original manera de integrar PS3 en el salón sin desentonar en absoluto.



El Récord del mes

Andoni Arias Saldo se propuso conseguir el 100% de trofeos en Uncharted y aquí tenéis el resultado.





¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco NBA Live 09 de PlayStation 3!



¡¡REGALAMOS 5 NBA 2K9 DE PLAYSTATION 3!!
Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PlayStation... ¡Los 5 mejores e-mail o cartas ganarán un NBA 2K9 para PlayStation 3!

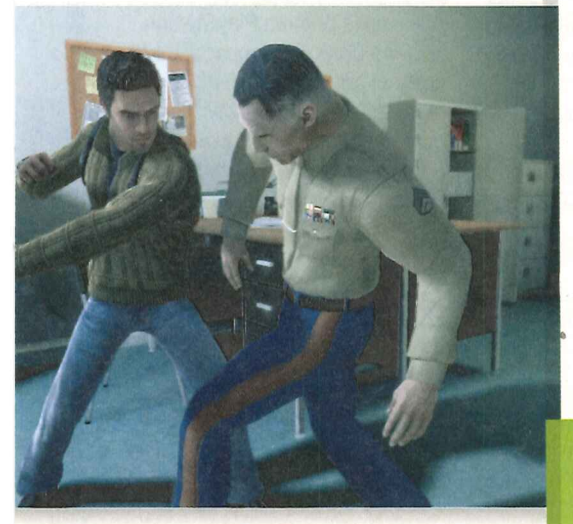
exclusividades pero, después de la **Games Convention**, **PS3** ha dado un fuerte golpe a sus perseguidores.

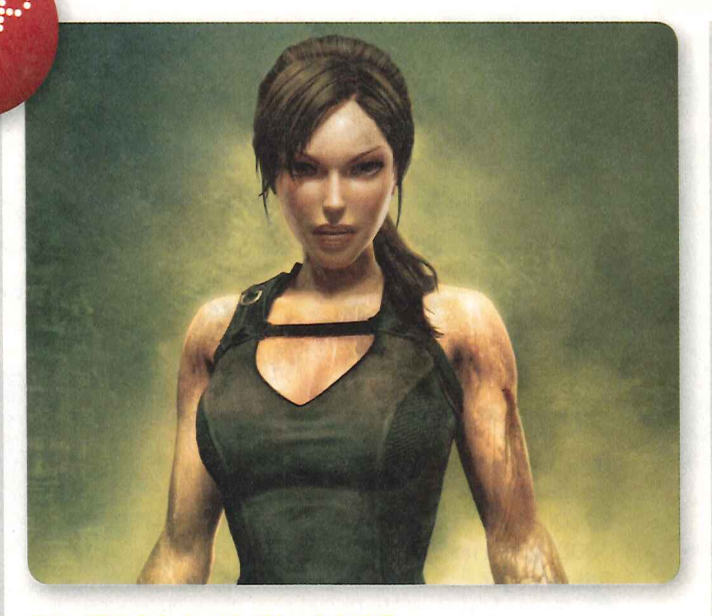
Ahora se ha anunciado un nuevo modelo de **PS3** de 160 GB, sin duda algo que me parece de gran acierto ya que las posibilidades On-line van a llegar a límites insospechados: desde descargar películas vía *Store*, al *Play TV* (ver desde la consola la TDT y poder grabar tus programas favoritos), al gran proyecto de **Sony**, el esperado *Home* (sin duda, esto va a ser lo que de verdad revolucionará a la **PlayStation 3** y sus ventas). Por no hablar del gran catálogo de juegos que nos espera, como *Resident Evil 5*, *God Of War 3*, *Killzone 2*, *Infamous*... o bien la nueva serie *Platinum*.

Sony C.E. ha dado un paso de gigante en el futuro de la consola, parece que se han puesto las pilas. ¡Chapó por ellos!



«Parece que Sony al fin se ha puesto las pilas con PlayStation 3»





EL TEMA DEL MES
¿CON QUÉ TE QUEDAS DE LA GC DE LEIPZIG Y EL E3 DE L.A.?

El mercado está dominado por secuelas

ANTONIO VILLAR PRETO. VÍA E-MAIL.
Después de leer los suplementos que habéis dedicado a las dos ferias, he de decir que no sé cuál es el mejor juego para PS3. Pero me gustaría que fuera *Heavy Rain*.

Lo cierto es que el mercado está dominado por secuelas y actualizaciones. Aparte de lo que podríamos llamar «Efecto Día De La Marmota» (ese *déjà vu* que experimentamos año tras año, los mismos títulos con diferente número detrás), creo que es muy perjudicial para el desarrollo del sector. La industria sólo apuesta sobre seguro y eso puede resultar un desastre. Como ejemplo, ahí tenéis las multinacionales de la música, y el erial creativo en que han convertido el *pop mainstream* (sólo hay que poner la radio para comprobarlo).

Por eso tengo esperanzas en *Heavy Rain*. Sólo espero que tenga más suerte que el también mencionado por vosotros *Fahrenheit*, un juegazo que no tuvo la suerte que merecía. Pero si sigue su estela, mejorado con la capacidad técnica de la nueva generación, podría ser algo muy grande. En cuanto a **PSP**, en un alarde de incoherencia por mi parte, he de decir que lo que más me ha llamado la atención es una secuela. Estoy hablando de *Resistance Retribution*. Por supuesto, la imágenes tienen una pinta estupenda, y ojalá se haya mantenido la jugabilidad de la entrega para **PS3**. Pero es que ver esa perspectiva con esos gráficos me recuerda inevitablemente a *Resident Evil 4* (o a la esperadísima quinta entrega). En fin, que no tenemos remedio. Mirad cómo he empezado la carta... y al final he acabado babeando ante el poder de las secuelas.

Como fan de Lara, me quedo con Tomb Raider

RICARDO MORENO. VÍA E-MAIL.
Hay que decir que las dos ferias han estado plagadas de juegazos (unos mejores que otros) y con sorpresas como *Infamous* o *Mirror's Edge*, que espero que cumplan lo esperado y no defrauden.

Sin embargo, para mí, como fan de la arqueóloga Lara Croft, el mejor juego para **PS3** es *Tomb Raider Underworld*; creo que el salto a la nueva generación de la saga será más que notable y cumplirá las expectativas que ha generado.

Por otro lado, el juego más destacado para **PSP** es *Resistance Retribution*. Va a ser un gran título de acción con muy buenos gráficos que impactará en la consola con gran fuerza... Eso espero.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 95.
«**FIFA** y **PES** vuelven a verse las caras, ¿cuál de los dos ha evolucionado más? ¿Con cuál de los dos te quedas?»

TÚ PUNTÚAS

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu oportunidad.



RACE DRIVER GRID
JAVIER A. ARRONDO.
VÍA E-MAIL
Aunque GT5 sea un simulador y Grid un arcade, creo que la dinámica de las carreras está mejor reflejada en este último, dotándolo de un realismo inédito en los juegos de conduccion. Drift, Muscle, Turismo y un espléndido modo On-line dan para muchas horas de diversión.

9,3

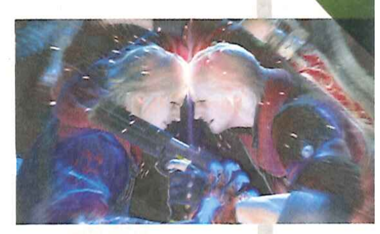


STAR WARS: E.P.D.L.F.
JAIME BENJUMEDA
VÍA E-MAIL



Es el juego que todos los fans de Star Wars estábamos esperando. Los gráficos y la física del juego son sobresalientes. Los escenarios destruibles y la banda sonora del universo Star Wars son unos de los puntos a su favor. Lo único malo es que es algo corto, corto... Y no tiene On-line.

9,3

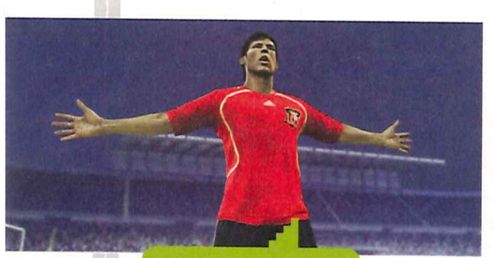


DEVIL MAY CRY 4
JOSÉ MANUEL GODOY
VÍA E-MAIL
Un juegazo con espectaculares gráficos, buenísima ambientación gótica y una dificultad que, sin desesperarte, te picará hasta que te quemes los dedos con su acción desenfrenada. En resumen, Devil May Cry 4 es todo un juegazo.

9,3

BUZÓN
Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»



Por si aún quedaba alguna duda, tras los análisis publicados el mes pasado y este mes, está claro quien es, para nosotros, el vencedor del «partido del año». EA Sports se alza con el título tras esforzarse año tras año por mejorar su saga, FIFA.

La nueva PSP-3000

Hola, tengo unas preguntas que me gustaría que respondierais:
1 ¿Qué ventajas tiene la PSP-3000? ¿Será necesaria para algún futuro juego?
2 ¿Es una buena opción *Ratchet & Clank: En Busca Del Tesoro*? ¿Cuándo sale a la venta?
3 ¿Qué juego de aventuras me recomendáis para PSP?
JONATHAN COUTO, VÍA E-MAIL.

1 La principal diferencia entre PSP-3000 y las anteriores versiones será su pantalla. La pantalla de la nueva portátil es mucho más luminosa, tiene un mayor contraste y unos colores más vivos. Además, está creada con una tecnología anti-reflejos para poder jugar sin problemas a la luz del sol.
2 Si te gustan los plataformas, especialmente los protagonizados por Ratchet y Clank, es una opción sólo superada por la primera aventura «completa» de la pareja de **Insomniac**. Y decimos completa porque R&C: *En Busca Del Tesoro* únicamente ofrece unas cuatro horas de juego, pero son bastante intensas. Ya está a la venta.
3 Si te gusta la saga *Silent Hill, Origins* es una opción más que interesante; si lo tuyo es disparar a diestro y siniestro mientras completas algún que otro *puzzle, Syphon Filter: Logan's Shadow* sería tu juego perfecto. *Lego Batman* e *Indiana Jones: La Trilogía Original* también son buenas opciones, así como *Star Wars: El poder De La Fuerza*. Todo depende de tus gustos en la temática de los juegos.



Star Ocean. Uno de los grandes clásicos del género llegará a PSP... ¡y por partida doble!

Kingdom Hearts para PSP

Hola, mis preguntas son:
1 ¿Qué hay de cierto en los rumores del posible lanzamiento de un *Kingdom Hearts* para la portátil de Sony?
2 ¿Es cierto que Square Enix está trabajando en un Star Ocean para PlayStation Portable?
3 Se rumorea que *Parasite Eve* saldrá en PSP, ¿qué posibilidades hay de que llegue este juego a nuestro país?
4 Por último, me gustaría saber vuestra opinión sobre dos juegos de PSone: *Dino Crisis 2* y *Parasite Eve 2*.
CARLOS JIMÉNEZ, VÍA E-MAIL.

1 Aunque la aparición de un *Kingdom Hearts* para PSP parece totalmente confirmada (se llamará *KH: Birth By Sleep*), se desconoce aún la fecha exacta de su aparición, pero todo parece indicar que será durante el primer trimestre de 2009.
2 No sólo es cierto, sino que además *Square Enix* está ultimando dos entregas de la saga para **PSP**, nada menos que *First Departure* y *Second Evolution*. La primera de ellas llegará a nuestro país en octubre y la segunda durante 2009.
3 Muchas, teniendo en cuenta la inmensa legión de seguidores que el juego ha ido creando desde su aparición en la primera **PlayStation**.
4 *Dino Crisis 2* no impactó tanto como el primero (*Survival Horror* al más puro estilo *Resident Evil*), pero tenía más acción. *Parasite Eve 2* tocó techo en el género *RPG* en **PSone**, junto a los *FF*.

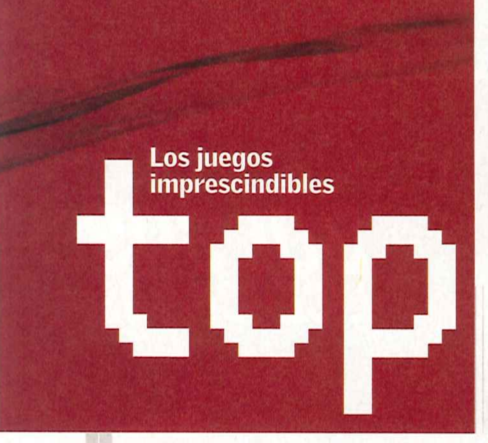




La tecno-duda

Windows XP en PS3.

¿Se puede instalar el sistema operativo *Windows XP* en PlayStation 3?
ÁLVARO CANTERO, VÍA E-MAIL.
Puede que hayas visto en Internet algún indicio de que puede hacerse esto, pero no creas todo lo que leas. La única forma de utilizar *Windows XP* en **PS3** es haciendo uso de programas de «virtualización» bajo el *Linux* de la consola. Dichos programas permiten crear un sistema virtual dentro de *Linux* e instalar así cualquier otro sistema operativo (siempre que sea compatible). ¿Los inconvenientes? Si tenemos en cuenta el limitado acceso al *hardware* del sistema *Linux* y la cantidad de memoria RAM de **PS3**, la versión «virtual» de *Windows XP* funcionará a una velocidad tan lenta que lo hará totalmente inservible para cualquier tipo de uso. Funcionar, funciona, pero no es en absoluto útil.







BICHITOS CON ENCANTO EN PSP...



BOLITAS GELATINOSAS
LOCOROCO 2
(SONY C.E.)
La nueva puesta en escena de los LocoRoco presenta 25 nuevos niveles y seis mini-juegos, con la adictiva mecánica de la primera parte.



BICHITOS MARCHOSOS
PATAPON 2
(SONY C.E.)
Tras el éxito de la primera entrega, la acertada mezcla de estrategia y juego musical, va a hacer a Patapon 2 imprescindible.



ROBOTILLOS CON ESPÍRITU DE EQUIPO
TOKOBOT
(TECMO)
Aprende a controlar los robots para resolver diferentes puzzles en un entorno preciosista y con una bonita historia de trasfondo.



1 =
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
EVALUACIÓN 9,4
La precuela de Final Fantasy VII se convierte en una maravilla técnica y jugable para PSP.
Square Enix 39,95€. +16 años JUGADO ☐



2 =
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
EVALUACIÓN 9,3
El «Fantasma de Esparta» nos descubre cómo se inició su aventura, en el mismísimo Hades.
Sony C.E. 39,95€. +18 años JUGADO ☐





3 =
SILENT HILL ORIGINS
EVALUACIÓN 9,1
A los aficionados a Silent Hill les esperan horas de angustia y terror. Imprescindible.
Konami. 39,95€. +18 años JUGADO ☐





4 ↑
BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO
EVALUACIÓN 8,8
El concurso más famoso en consola ahora es también portátil con cientos de preguntas y pruebas. Sony C.E. 29,95€. +7 años JUGADO ☐





5 =
PLAYCHAPAS: FOOTBALL EDITION
EVALUACIÓN 8,5
El primer simulador de fútbol chapas llega a PSP. Incluso viene con el reglamento oficial.
Sony C.E. 29,95€. +3 años JUGADO ☐



6 =
PATAPON
EVALUACIÓN 8,7
Originalidad y sencillez dan forma a un juego brillante en diseño y concepto. Muy rítmico.
Sony C.E. 39,99 €. +7 años JUGADO ☐



7 ↑
PES 2008
EVALUACIÓN 9,3
El rey del balompié ha regresado a PSP con una de las mejores entregas de todos los tiempos.
Konami. 29,95€. +3 años JUGADO ☐



8 =
CLANK: AGENTE SECRETO
EVALUACIÓN 8,5
Esta vez es Clank el auténtico protagonista de este gran título exclusivo de PSP.
Sony C.E. 39,95€. +7 años JUGADO ☐



9 =
CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
EVALUACIÓN 9,3
Rondo Of Blood, remake y original, junto a Castlevania SOTN (de PSone) en un UMD irrepetible.
Konami. 39,95 €. +12 años JUGADO ☐





10 =
ECHOCHROME
EVALUACIÓN 8,4
Puzzles exigentes e ilusiones ópticas en blanco y negro. En este juego lo que ves se convierte en realidad. Sony C.E. 29,95 €. +3 años JUGADO ☐

los más vendidos

1. FIFA 09 (EA SPORTS)
2. STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA (ACTIVISION)
3. PLAYCHAPAS: FOOTBALL EDITION (SONY C.E.)
4. G.O.W.: CHAINS OF OLYMPUS (SONY C.E.)
5. BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO (SONY C.E.)
6. PES 2008 (KONAMI)
7. CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII (SQUARE ENIX)
8. WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008 (PLATINUM -THQ)
9. WALL-E (THQ)
10. OUT RUN 2006: COAST 2 COAST (SEGA)



EL MEJOR DE...



aventura acción
GOD OF WAR: C.O.O.
SONY C.E.
39,95€ +18



conducción
WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
49,95€ +3



lucha
TEKKEN: DARK RESURRECTION
NAMCO BANDAI
19,95€ +16



RPG
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
SQUARE ENIX
39,95€ +16



shooter
MEDAL OF HONOR HEROES 2
EA GAMES
49,95€ +16



deportes
PES 2008
KONAMI
29,95€ +3





puzzle
CAPCOM PUZZLE WORLD
CAPCOM
29,95€ +3



NUESTROS FAVORITOS



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
The Elf



SPACE INVADERS EXTREME
Nemesis



LOCOROCO 2
R. Dreamer



CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED
John Tones



BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO
Anna



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
Last Monkey

BOMBERMAN LAND
De Lúcar



GOD OF WAR
Edgar&CIA

LA ESTADÍSTICA

QUÉ NOS GUSTARÍA VER EN PS3...

¡Ay, la envidia! Qué mala es. Pero cuántos juegos nos gustaría ver en PS3 que por exclusividades y otras fruslerías no han llegado, y quizá no lleguen nunca, a nuestra querida consola. Aquí os damos unas cuantas ideas para que tomen nota...



LOS 3 JUEGOS QUE NEMESIS NO OLVIDA LLEVAR EN CUALQUIER AVIÓN





SPACE INVADERS EXTREME. Nunca fui un gran fan del Space Invaders original, pero este remake es un verdadero vicio. **SQUARE-ENIX.** 29,95 €. +3 años



SEGA MEGADRIVE COLLECTION. El juego ideal si no te decides por un UMD en particular. Un porrón de clásicos de MD con los que sobrellevar las estrecheces de la clase turista. **SEGA.** 29,95 €. +12



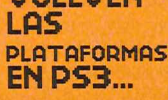
THE WARRIORS. No es precisamente una novedad, pero no existe otro brawler parecido en PSP. Dan ganas de subir al avión vestido de Baseball Furies. **ROCKSTAR.** Descatalogado. +18 años





SUGERENCIAS DEL
chef

VUELVEN LAS PLATAFORMAS EN PS3...





A LO CLÁSICO
LITTLE BIG PLANET
(SONY C.E.)
Un mundo recreado con una física increíble y un estilo único. Con escenarios para dos, tres y cuatro jugadores On-line y Off-line. La sensación del otoño.



FUTURISTAS
MIRROR'S EDGE
(ELECTRONIC ARTS)
DICE ha reinventado el género de las plataformas con una perspectiva en primera persona. Nunca has experimentado nada como la aventura de Faith.



DE FANTASÍA
PRINCE OF PERSIA
(UBISOFT)
Cel shading para dar vida a la última aventura del Príncipe de Persia. Corre por las paredes, salta abismos imposibles y pelea contra los «malos» en alta definición.



1 =
GRAND THEFT AUTO IV
EVALUACIÓN 9,8
¡Señoras y señores! «EL JUEGO» ha llegado y ya está aquí para entretenernos a todos.
Rockstar **69,95€.** +18 años JUGADO ☐



2 N
LITTLE BIG PLANET
EVALUACIÓN 9,5
Crea tu propio SackBoy y lánzate a una gran comunidad creada por todos los usuarios de PS3. Innovación plataformera.
Sony C.E. **69,95€.** +7 años JUGADO ☐



3 =
FIFA 09
EVALUACIÓN 9,5
Más de 250 mejoras, una velocidad más convincente y una física de infarto. El fútbol en consola nunca fue tan real..
EA Sports. **69,95€.** +3 años JUGADO ☐



4 N
PES 2009
EVALUACIÓN 9,0
La licencia de la Champions en exclusiva y un motor gráfico renovado son las principales novedades del gran clásico del fútbol.
Konami. **64,95€.** +3 años JUGADO ☐



5 ↓
METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS
EVALUACIÓN 9,6
El retorno de Snake te dejará sin palabras, derrocha calidad por los cuatro costados.
Konami. **69,95€.** +18 años JUGADO ☐

6 N
BIOSHOCK
EVALUACIÓN 9,3
Decadencia y Art-decó se funden en una de las experiencias de acción más inmersivas de todos los tiempos.
Take 2. **59,95€.** +12 años JUGADO ☐

7 N
MIDNIGHT CLUB: L.A.
EVALUACIÓN 9,2
Carreras callejeras por todo Los Ángeles a velocidad de vértigo. Decenas de misiones y de coches en lo útimo de Rockstar.
Rockstar. **59,95 €.** +12 años JUGADO ☐

8 ↓
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
EVALUACIÓN 9,4
La celebrada serie de acción en primera persona da un salto hasta el presente.
Activision. **69,95€.** +16 años JUGADO ☐

9 ↓
STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA
EVALUACIÓN 8,7
Sé un aprendiz de Sith y viaja por toda la Galaxia eliminando a todo ser viviente.
LucasArts. **69,95€.** +16 años JUGADO ☐



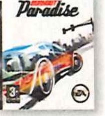


10 N
FAR CRY 2
EVALUACIÓN 9,0
La sabana africana es el escenario ideal para un Sandbox en primera persona con acción y misiones a raudales.
Ubisoft. **69,95€.** +16 años JUGADO ☐

EL MEJOR DE...

















aventura acción
GRAND THEFT AUTO IV
ROCKSTAR
69,95€. +18

conducción
BURNOUT PARADISE
EA GAMES
69,95€. +3

lucha
SOUL CALIBUR IV
NAMCO BANDAI
69,95€. +16

RPG
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
UBISOFT
69,95€. +16

shooter
COD 4 MODERN WARFARE
ACTIVISION
69,95€. +16

deportes
FIFA 09
EA SPORTS
69,95€. +3

on-line
GRAND THEFT AUTO IV
ROCKSTAR
69,95€. +18



NUESTROS FAVORITOS















FIFA 09 — The Elf
LITTLE BIG PLANET — Nemesis
DEAD SPACE — R. Dreamer
THE DARKNESS — John Tones
TOP SPIN 3 — Anna
PURE — Last Monkey
SAINTS ROW 2 — De Lúcar
FIFA 09 — Edgar&CIA

los más vendidos

1. **FIFA 09** (EA SPORTS)
2. **STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA** (ACTIVISION)
3. **BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY** (UBISOFT)
4. **SBK 2008** (THQ)
5. **MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES** (EA)
6. **GRAND THEFT AUTO IV** (ROCKSTAR-TAKE TWO)
7. **CALL OF DUTY 4: M.W.** (ACTIVISION)
8. **HAZE** (UBISOFT)
9. **THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION GOTY** (PLATINUM-UBISOFT)
10. **RATCHET AND CLANK: EN BUSCA DEL TESORO** (SONY C.E.)

GAME





DESCARGA DEL MES
FÚTBOL, FÚTBOL

En otoño la cita es ineludible, FIFA y PES dirimen una vez más quién será el rey del fútbol en esta nueva temporada. Si todavía estás dubitativo y no sabes por qué opción decantarte, en PlayStation Network puedes descargar sendas demos para hacerte una idea. Siempre es mejor tener una opinión de primera mano.



STAN BY Y TRES DE SUS MUJERES IRRESISTIBLES EN PS3...



CIVILIZATION REVOLUTION. No he debido salir de la edad de piedra, es aparecer Cleopatra en la pantalla y le doy lo que haga falta. **Take 2 59,95 €. +12**



HEAVENLY SWORD. Lo de Nariko es celestial. Pocas veces hemos visto un personaje femenino tan bello en consola. ¿El teléfono de la actriz de captura de movimientos, por favor? **Sony C.E. 29,95 €. +16**



GRAND THEFT AUTO IV. La de horas que he pasado intentando que Kate McReary me invite a pasar a su casa. Y al final va y... ups, me callo, me callo... **Rockstar 69,95 €. +18**





PS2



SUGERENCIAS DEL chef

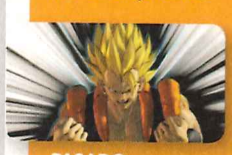
SON GOKU & COMPANY EN PS2...



FUTURO
DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD
(BANDAI NAMCO)
Es la despedida de la serie de PlayStation 2. Más de 40 personajes, secuencias de entregas anteriores y acción a raudales.



PRESENTE
SUPER DRAGON BALL Z
(BANDAI NAMCO)
Con una jugabilidad que pone especial énfasis en los combos, es el título más recomendable para los amantes del género de lucha y el universo Dragon Ball Z.



PASADO
DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3
(BANDAI NAMCO)
Más de 150 personajes, 30 escenarios, un completo modo Historia y combates en entornos abiertos con un sinfín de combos.





1 =
FIFA 09
EVALUACIÓN 9,2
EA Sports nos trae un FIFA muy mejorado a PS2 y, encima, a un precio increíble.
EA Sports. 34,95€. +3 años JUGADO ☐



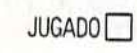
2 N
PES 2009
EVALUACIÓN 9,1
Konami sigue apostando por el buen fútbol en PS2, con algunas novedades y su clásica jugabilidad. Además, a buen precio. .
Konami. 29,95€. +3 años JUGADO ☐



3 =
ODIN SPHERE
EVALUACIÓN 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square Enix. 39,95€. +12 años JUGADO ☐



4 =
SILENT HILL ORIGINS
EVALUACIÓN 8,7
El terror primigenio de Silent Hill y su origen, explicado en una fantástica precuela.
Konami. 29,95€. +18 años JUGADO ☐



5 =
GUITAR HERO III
EVALUACIÓN 8,9
Tercera entrega de la serie con canciones míticas del rock, como Paint It Black de los Rolling Stones.
Activision. 59,95€. +12 años JUGADO ☐



6 =
NARUTO ULTIMATE NINJA 3
EVALUACIÓN 7,5
Lo último de Naruto para PS2, una mezcla brillante de lucha y RPG.
Bandai Namco. 44,95€. +12 años JUGADO ☐



7 =
YAKUZA 2
EVALUACIÓN 8,4
Libertad limitada de movimientos y muchísima acción. Serás Kazuma, miembro traicionado de un clan mafioso japonés.
Sega. 29,95€. +18 años JUGADO ☐



8 =
SOUL NOMAD & THE WORLD EATERS
EVALUACIÓN 8,8
RPG estratégico de la mano de los creadores de Disgaea en un entorno 2D.
KOEI. 44,95€. +12 años JUGADO ☐



9 =
GOD OF WAR II
EVALUACIÓN 9,6
Seguimos disfrutando como el primer día con esta segunda parte de las tropelías de Kratos. ¡Ahora en Platinum!
Sony C.E. 19,99€. +18 años JUGADO ☐



10 =
LEGO INDIANA JONES: LA TRILOGÍA ORIGINAL
EVALUACIÓN 8,9
Las tres primeras películas de Indy, recreadas con piezas de Lego para PlayStation 2.
Activision. 39,95€. +7 años JUGADO ☐

los más vendidos

1. FIFA 09 (EA SPORTS)
2. STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA (ACTIVISION)
3. TOMB RAIDER: LEGEND (PLATINUM-EIDOS)
4. NARUTO ULTIMATE NINJA 3 (ATARI)
5. DRAGON QUEST: EL PERIPLO DEL REY MALDITO (SQUARE-ENIX)
6. PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (KONAMI)
7. MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES (EA)
8. TNA IMPACT! (ATARI)
9. YAKUZA 2 (SEGA)
10. WWE SMACKDOWN VS. RAW 2008 (PLATINUM-THQ)

GAME

EL MEJOR DE...



aventura acción
SILENT HILL ORIGINS
KONAMI
29,99€. +18



conducción
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
THQ
44,95€. +12



lucha
NARUTO ULTIMATE NINJA 3
BANDAI NAMCO
44,95€. +12



RPG
ODIN SPHERE
SQUARE ENIX
39,95€. +12



shooter
BLACK
EA GAMES
19,95€. +16



deportes
FIFA 09
EA SPORTS
34,95€. +3



party games
GUITAR HERO III
ACTIVISION
79,95/49,95€. +12

NUESTROS FAVORITOS

PES 2009 — The Elf
GOD HAND — Nemesis
YAKUZA 2 — R. Dreamer
SNK ARCADE CLASSICS VOL 1 — John Tones
SINGSTAR CANCIONES DISNEY — Anna
SOUL NOMAD & THE WORLD EATER — Last Monkey
PES 2009 — De Lúcar
NARUTO ULTIMATE NINJA 3 — Edgar&CIA

A QUÉ JUEGAN... DESPISTAOS

MGS4

Son cinco los integrantes y cada uno tiene sus gustos en esto de los videojuegos: Pro Evolution Soccer, Assassin's Creed... Pero Dani, el cantante, nos confesó que antes de editar el recopilatorio (*Lo Que Hemos Vivido*) llegó al final de Metal Gear Solid 4.



DE LUCAR Y SUS TRES MOMENTOS INOLVIDABLES EN PS2...



GTA III.
La primera entrega para esta consola fue el título que más me impactó y el juego que más tiempo pasó en mi PS2.
Rockstar. Descatalogado. +18





SAGA CHORO Q.
Aunque mi pasión por esta rareza japonesa viene de PSone, en PS2 también me hizo pasar inolvidables momentos. Espero que llegue a PS3... **Atlus. Descatalogado.** +12



PRO EVOLUTION SOCCER
Es la saga a la que le he dedicado más horas y el juego que más veces me ha tocado comentar.
Konami. +3 años









No acumulable a otras ofertas o promociones. Las reservas prepago de dicho producto tendrán preferencia para la adquisición de dicho regalo.





Más de 200 tiendas en toda España
www.game.es

GAME
Tu especialista en videojuegos

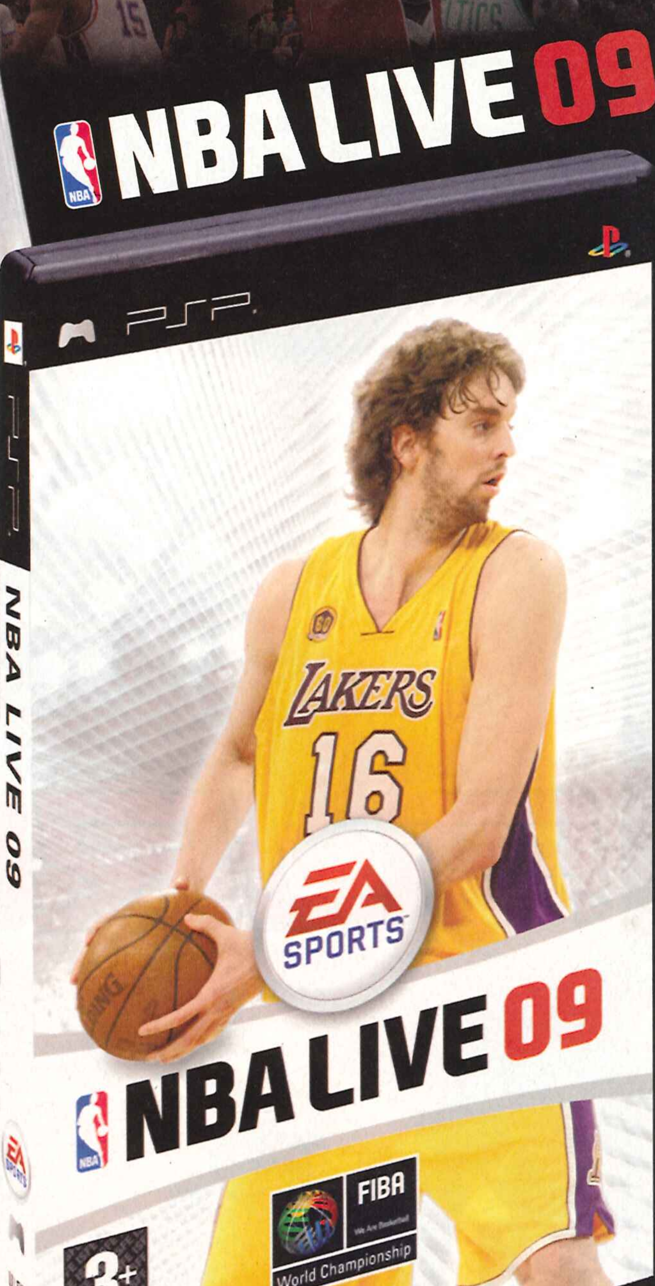
PRIMER PREMIO
1 NBA LIVE 09 (PS3)
1 NBA LIVE 09 (PSP)
+
1 CAMISETA FIRMADA POR PAU GASOL

SEGUNDO PREMIO
19 LOTES DE:
1 NBA LIVE 09 (PS3)
+
1 NBA LIVE 09 (PSP)

¡PARTICIPA!

NBA LIVE 09







¿DE QUÉ ESTADO ES EL EQUIPO DE PAU GASOL?

A) OREGÓN **B)** ALASKA **C)** CALIFORNIA

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra nbaps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: nbaps A

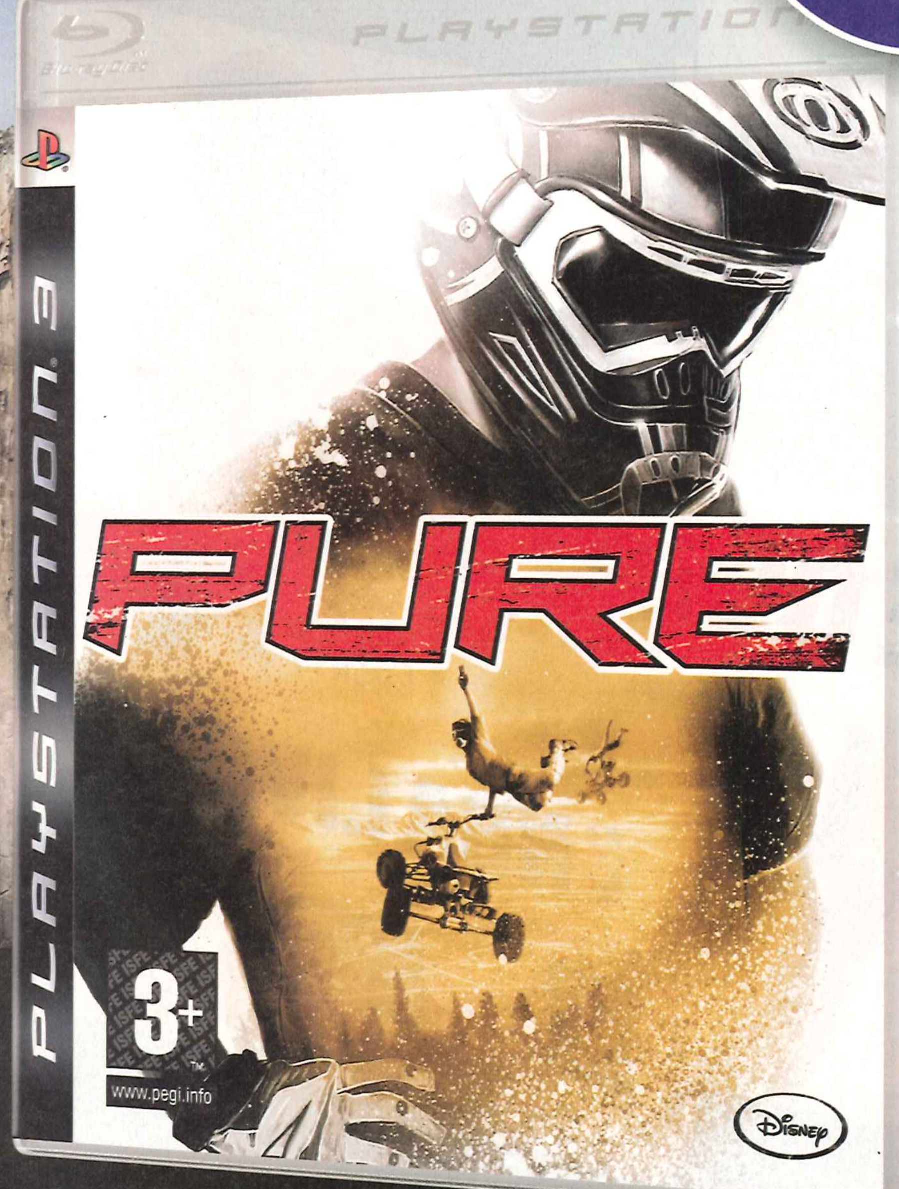
A TRAVÉS DE NUESTRA WEB www.revistaplaystation.com
Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso.
Tan sólo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario.
La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

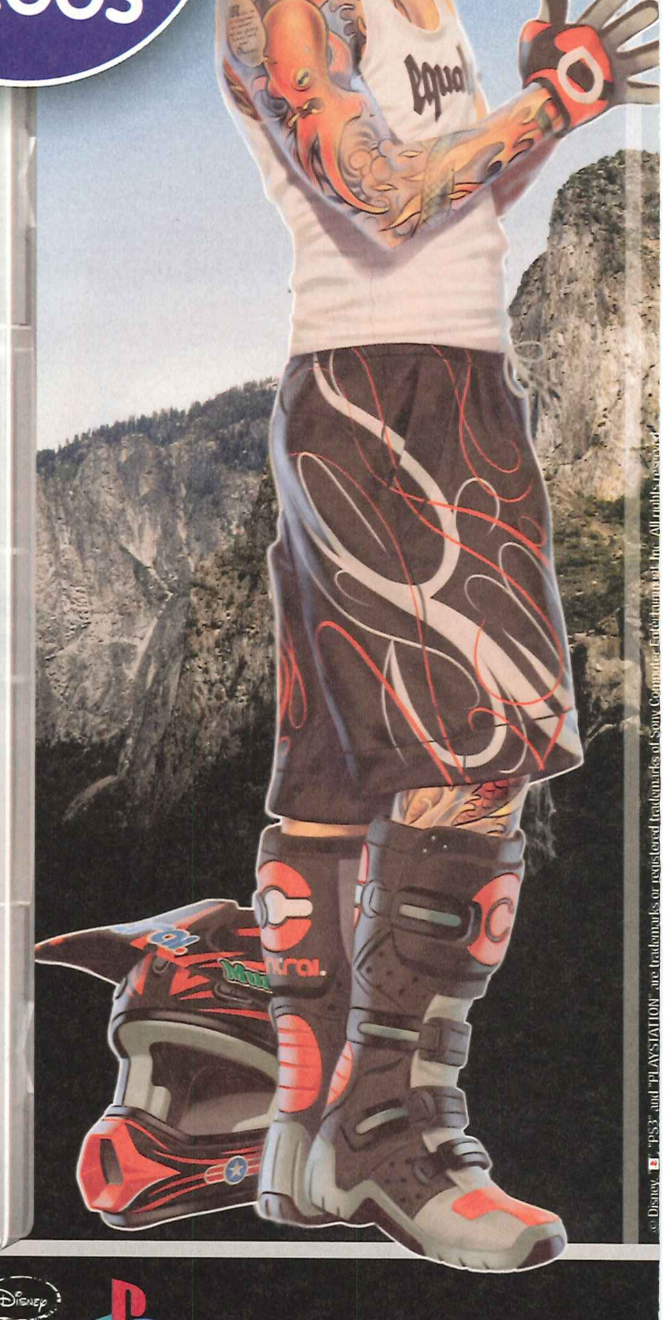
Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 13 de noviembre de 2008.

¡PARTICIPA!

PlayStation Revista Oficial y Disney Interactive Studios te dan la oportunidad de vivir toda la velocidad de Pure para PlayStation 3. Para optar a uno de los 20 juegos que sorteamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la pregunta que te formulamos, antes del 13 de noviembre de 2008.

20 JUEGOS





¿QUÉ VEHÍCULOS SE CONDUCEN EN EL JUEGO?
A) BRUNO-MÓVIL **B)** ATV **C)** MOTOS







PLAYSTATION 3

¿CÓMO PARTICIPAR? **POR SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra pureps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: pureps A

Coste máximo por cada mensaje 1.50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 13 de noviembre de 2008.



CÓMO CONSEGUIRLO

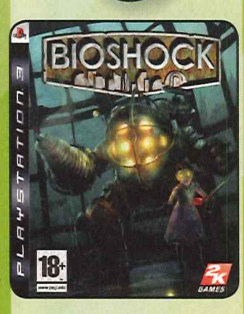
por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

en tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3



PVP recomendado 59,95 €

LECTOR

PlayStation Revista Oficial - España
54,95 €

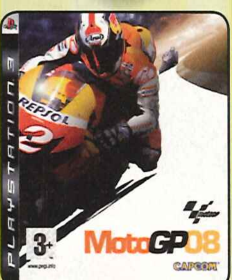
PS3



PVP recomendado 64,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España
59,95 €

PS3



PVP recomendado 59,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España
54,95 €

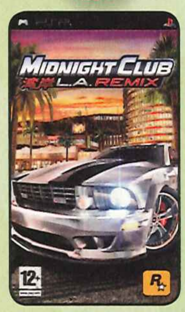
PS2




PVP recomendado 39,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España
34,95 €

PSP



PVP recomendado 39,95 €

LECTOR PlayStation Revista Oficial - España
34,95 €



CUPÓN DE PEDIDO

BIOSHOCK

☐ AÑADIR AL PEDIDO



GOLDEN AXE BEAST RIDER

☐ AÑADIR AL PEDIDO



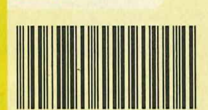
MOTO GP 08

☐ AÑADIR AL PEDIDO



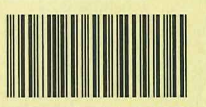
SPIDERMAN: EL REINO DE LAS SOMBRAS

☐ AÑADIR AL PEDIDO



MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES REMIX

☐ AÑADIR AL PEDIDO



NOMBRE APELLIDOS EDAD

DIRECCIÓN Nº PISO

POBLACIÓN PROVINCIA CÓDIGO POSTAL

TELÉFONO NIF E-MAIL

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE NOVIEMBRE DE 2008

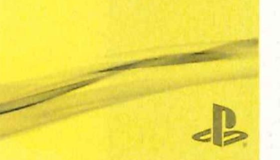







concurso
¡PARTICIPA!
PlayStation Revista Oficial y LucasArts te invitan a conocer el universo de Star Wars en PlayStation 3. Para optar a uno de los 20 Star Wars: El Poder De La Fuerza que sorteamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos, antes del 13 de noviembre de 2008.
20 JUEGOS
STAR WARS
EL PODER DE LA FUERZA
PLAYSTATION 3
Completamente en castellano
LUCASARTS
16+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
LUCASARTS
LucasArts and the LucasArts logo are trademarks at Lucasfilm Ltd. © 2008 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All rights reserved. "PLAYSTATION" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. All rights reserved.
¿CÓMO SE LLAMA EL PROTAGONISTA?
A) EL GARRULO B) EL APRENDIZ C) EL REDACTOR
¿CÓMO PARTICIPAR?
POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra starwarsps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: starwarsps A
Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.
Fecha límite: 13 de noviembre de 2008.


playStyle
Música
Cine
Motor
Cómic
Moda
Blu-ray
Zona Vip
¡LLEGA HALLOWEEN!
IDEAS IRRESISTIBLES PARA LA NOCHE
MÁS TERRORÍFICA DEL AÑO
blu-ray/dvd
VIAJAMOS A
EE.UU. PARA VER
CÓMO SE HIZO EL
PRÍNCIPE CASPIAN
música
ENTREVISTAMOS
A MELENDI
zona vip
¿A QUÉ JUEGA LEIRE,
LA NUEVA VOZ DE LA
OREJA DE VAN GOGH?



RINCÓN DEL JUGÓN: MÁS ESTRELLAS DEL ROCK SE APUNTAN AL NUEVO GUITAR HERO: WORLD TOUR. STING, LÍDER DE THE POLICE, PRESTA SU VOZ Y SU IMAGEN AL VIDEOJUEGO. Y LOS ROCKEROS TOOL INCLUYEN TRES DE SUS CANCIONES (PARABOLA, SCHISM Y VICARIOUS) Y UN ESCENARIO DISEÑADO POR ELLOS MISMOS.



BUNBURY

Hellville de Luxe

Tras el triunfal regreso de *Héroes Del Silencio* y precedido por la polémica sobre la supuesta apropiación de algunos versos del desaparecido poeta Pedro Casariego Córdoba, Bunbury publica su último trabajo. El inquieto zaragozano ahonda de nuevo en su particular universo, a mitad de camino entre la decadencia cabaretera y el *rock* a la vieja usanza. Único en su género. / EMI



LA SONRISA DE JULIA

Bipolar

Ataca de nuevo el combo liderado por Marcos Cao, que prescinde de los teclados y abandona sus anteriores veleidades con los sonidos cuasi-lisérgicos del *Brit-Pop* para virar hacia los infecciosos ritmos del *blues*, el *funk* y la intensidad eléctrica. Todo un paso adelante para uno de los grupos más infravalorados de la escena independiente nacional. Notable alto. / UNIVERSAL



WITHIN TEMPTATION

Black Symphony

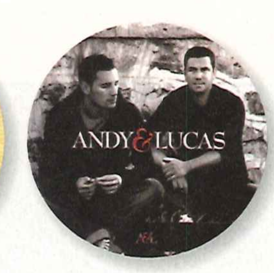
Cabezas de cartel indiscutibles de la nutridísima escena europea de *Goth-Metal*. El dúo holandés liderado por la bella e inquietante Sharon Den Adel viste sus mejores composiciones con ropajes de gala en este fastuoso concierto (2 DVD) con la participación de la Orquesta Sinfónica Metropole, celebrado el pasado mes de febrero en el *Ahoy Arena* de Rótterdam. Frenesí gótico. /SONY & BMG



SR. TREPADOR

Por higiene emocional

Continuación lógica de *Aforismos Invertebrados*, su popular debut de 2006, el dúo compuesto por Óscar Linares y Pablo Pereira ofrece una nueva ración de *rock* melódico «para todos los públicos», de estribillos adherentes, pulidísima producción y un innegable gancho comercial, evidente en temas con madera de éxito como *Lo que quiero, lo que soy*. A por todas. / WARNER



ANDY & LUCAS

Con los pies en la Tierra

Cuarto disco «de estudio» de los gaditanos, que continúan cultivando su personal gusto por los temas cotidianos y las crónicas amables revestidas de *pop* con gracejo andaluz. Doce canciones con su marchamo inconfundible y un *single* de adelanto (*Tú qué quieres que yo le haga*) con todo el aspecto de acabar en el nº1 de las listas españolas. Apuesta segura. / SONY & BMG



KINGS OF LEON

Abandonan a los Strokes y adoptan a Led Zeppelin

Alejados ya del crudo y espinoso *Boogie Rock* de sus comienzos, profundizan ahora en el *rock* que ya afloraba en *Because Of The Times* (2007). Se acabaron las comparaciones con los *Strokes* y las referencias a *The Allman Brothers Band*, pues se acercan descaradamente a las alargadísimas sombras de *Led Zeppelin* y, sobre todo, de *U2*. Mención especial para un *Caleb Followhill* lanzado a 1000 por hora en pos del estrellato y a un puñado de *singles* como *Sex On Fire*.




KINGS OF LEON
Only by the night
SONY & BMG



TOP SINGLES

1. **TENÍA TANTO QUE DARTE.** Nena Daconte. (Retales de carnaval / Universal)
2. **I KISSED A GIRL.** Katy Perry. (One of the boy / Emi)
3. **EL ÚLTIMO VALS.** La Oreja de Van Gogh. (A las 5 en el Astoria / Sony & BMG)
4. **PRETENDO HABLARTE.** Beatriz Luengo. (Carrousel / Universal)
5. **PETER PAN.** El Canto Del Loco. (Personas / Sony & BMG)



MELENDI

«A veces me mataría como en el juego Gangs Of London»

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉN ES?
El padre del pop aflamencado y callejero. Para muestra: «Un violinista en tu tejado», single que lo tiene todo.

CDETECA
Sin noticias de Holanda (2003), Que el cielo espere sentao (2005), Mientras no cueste trabajo (2006), Curiosa la cara de tu padre (2008).

DE QUÉ VA
De diablo. Harto de que hablen de él, se desnuda y se sincera en su cuarto disco.

Sony C.E. te convirtió en personaje de videojuego en *Gangs Of London*, ¿lo jugaste?
Claro, me maté a mí mismo (risas). ¡Es súper satisfactorio!

¿Qué personaje te gustaría ahora protagonizar en un videojuego?
¡Uff! La verdad es que la idea es un poco hedonista, verte a ti mismo convertido en polígonos... No sé, cualquier personaje menos un superhéroe.

El videojuego al que le has dedicado más horas es...
Sin duda, *Pro Evolution Soccer*.

¿Una canción de *Curiosa la cara de tu padre* para un videojuego?
Mis alas son tus hojas para un *Grand Theft Auto*. Y para *Los Sims, Como una vela*.

Una de las canciones del disco se titula *Los premios Pinocho*, ¿has recibido alguno?
No, los otorgaría a mucha gente...

¿A gente que odias?
No, yo no odio a nadie. Me odio más a mí mismo (risas).

¿Eres tu propio enemigo?
Muchas veces sí... A veces me mataría como en *Gangs Of London*.

¿Te gustaría ser un tipo diferente como versa una de las canciones del disco?
No exactamente. Prefiero huir de la realidad, de la normalidad, de hacer siempre lo mismo. No me gusta sentirme siempre igual... A veces es necesario ser un tipo distinto.

Conseguir tu éxito es el sueño de muchos artistas... ¿cuándo se convierte todo en pesadilla?
Cuando se convierte en realidad. Siempre es más bonito soñar con ello porque lo idealizas... Vivir lo que estoy viviendo es un privilegio, pero las cosas pasan tan deprisa que no te da tiempo a asentarte, pierdes el norte de lo que quieres alcanzar y de quién eres, y eso a veces resulta ser una pesadilla.

«Acurrucado con mantas entre Paulina y El Divo...»
Sí, el top manta (risas). Es una de las estrofas de *Un tipo diferente*. Hay que luchar contra ello, pero tenemos que luchar nosotros; el problema es nuestro y no del chaval que no tiene dinero para gastarse 20 € en un disco que lo tiene gratis en la red. Nos tenemos que adaptar a las nuevas tecnologías. El problema está en la industria que se ha acostumbrado a vivir de una manera y no se quiere adaptar al cambio, quiere seguir viviendo como en la edad de oro del pop español... El disco, quieran o no, va a terminar desapareciendo.

¿Qué es lo que le ha pasado a Melendi en estos dos años (desde 2006 con *Mientras no cueste trabajo*) para que tu cuarto disco sea tan diferente a los anteriores?
¡Uff! pues si lo comparamos con el primer disco... Sigo sin cantar bien, pero *Sin noticias de Holanda* es horrible. Hace muchos años que no lo escucho porque me da vergüenza, se me pone la piel de gallina. Es como ver una foto del pasado, son recuerdos bonitos pero artísticamente deja mucho que desear... Lo importante es haber conseguido evolucionar, que no se vea un estancamiento.

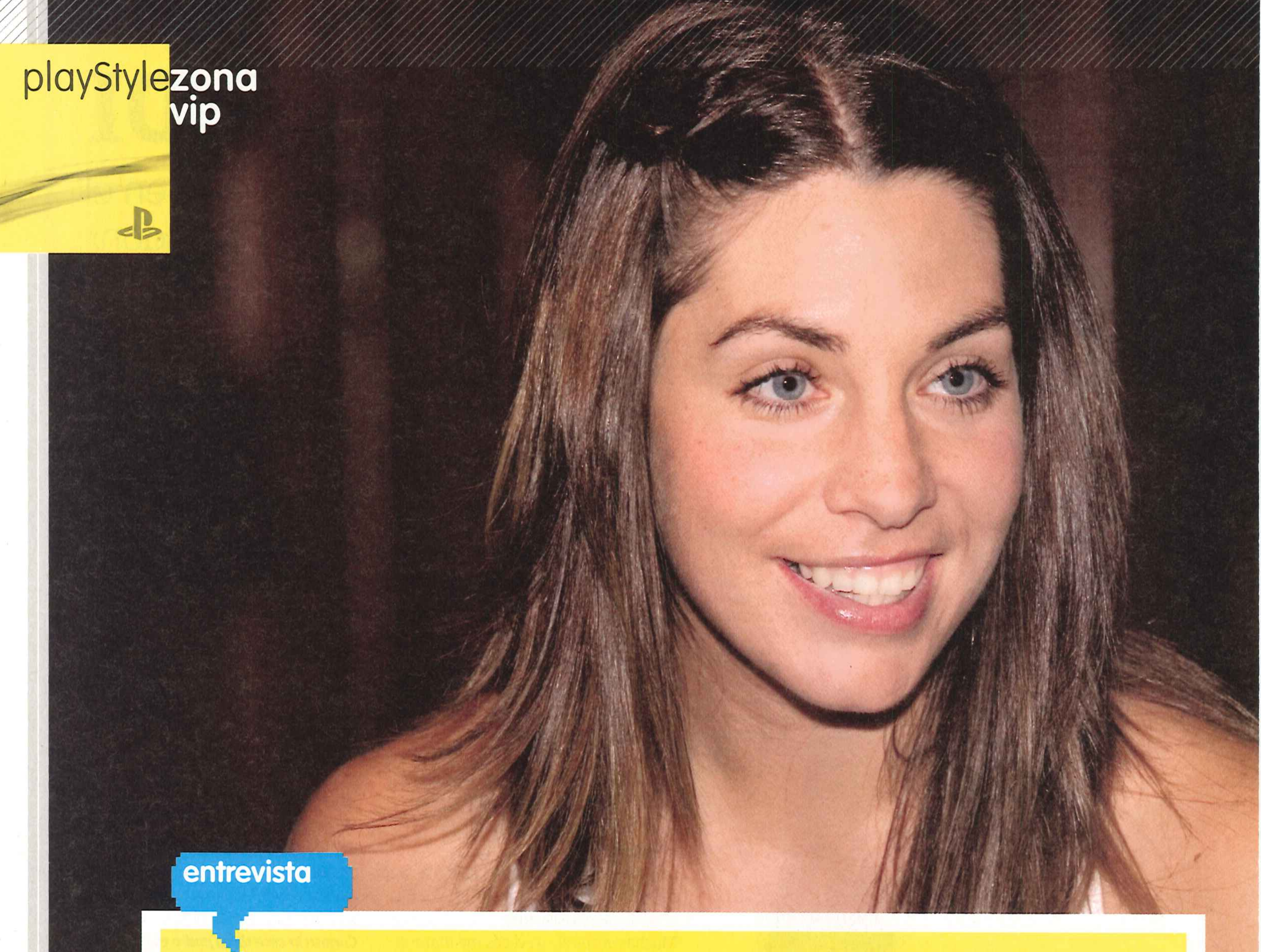
¿Qué consejos le darías a aquel Melendi de *Sin noticias de Holanda* (2003)?
¡Uy! Con el tiempo me he dado cuenta de que aquella frase que me decía mi padre era verdad: «más sabe el diablo por viejo que por diablo».

***Curiosa la cara de tu padre* es uno de tus discos más sinceros.**
Puede ser, los 12 temas están inspirados en lo que he vivido, sentido y me ha sucedido a lo largo de estos últimos años. Aunque la historia no se corresponde con mi vida, el sentimiento sí.

***Curiosa la cara de tu padre*, ¿qué quiere decir el título del disco?**
Es una metáfora para decir que las apariencias engañan. Desde que empecé en el mundo de la música se han inventado historias sobre mí: que si he estado en la cárcel, luego cuando salió lo del avión... Pero prefiero ni afirmar ni desmentir, como te metas en estos temas estás perdido. Muchos periodistas buscan el doble significado en tus declaraciones y siempre escogen el que más llame la atención por dar morbo... Yo creo que os han enseñado a hacer eso (risas).

Eres papá de una niña de 3 años... ¿qué cara se te va a quedar cuando veas a tu hija salir con un tipo como tú?
Pues será curiosa, claro que sí. Con lo progre que he sido yo... Supongo que la vida me devolverá la torta y veré a mi hija con un pelanas como yo, pero me tendré que morder. Espero ser un padre dialogante.

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ



entrevista

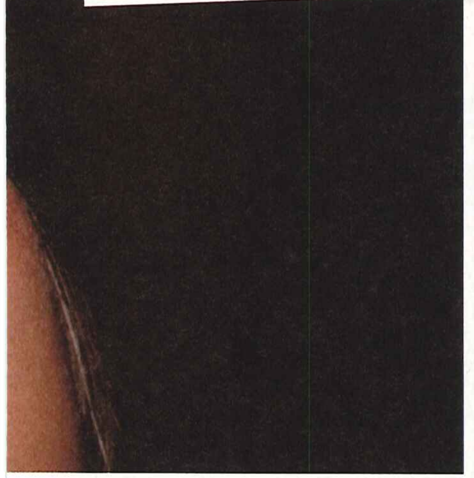
LA OREJA DE VAN GOGH

LEIRE JUEGA A SER LA NUEVA ESTRELLA DEL POP. ¡ENTÉRATE CÓMO!

«Si llego a saber que Pablo, Xabi, Álvaro y Haritz son tan jugones llego el día de la prueba con un PES y un Assassin's Creed bajo el brazo (risas)», explica Leire en tono sarcástico... Pero no hizo falta tal soborno, llegó al local de ensayo de *La Oreja* con una sorisa y su dulce voz, y les sorprendió cantando una nana en euskera. ***«Evidentemente Leire nos enamoró con su voz, por su manera de transmitir y expresarse, pero nosotros buscábamos más que una voz bonita»*** comenta Pablo (guitarra), y Xabi añade (teclados): ***«queríamos una compañera, una amiga dispuesta a asumir su 20% de responsabilidad como grupo; en un grupo hay muchas horas de convivencia, no es como trabajar en una fábrica que terminas tus horas y te vas a casa... Para formar parte de una banda tienes que tener espíritu de grupo y mucha ilusión, y Leire encajaba perfectamente»***. Y lo cierto es que esa ilusión de principiante y la complicidad de un grupo que empieza se palpa y se respira en la sala donde los cinco nos recibieron: están alegres, dicharacheros, espídicos... no paran ni un instante, de acá para allá con nuestra **PSP** hasta que acaba en manos de Leire: ***«¡Ah, que guay! Si está puesto el juego de Wall-e, me encanta ese pequeño robot... ¿qué tal es el juego?»***, expresa la cantante. Mientras Leire juega, ellos la observan, de sus labios se escapan sonrisas y sus ojos expresan satisfacción; se nota que tienen ganas de hacer sonar de nuevo su música, de presentar a su nueva vocalista y que todo el mundo la conozca. Tienen ganas de comerse una vez más el panorama musical y de dar la vuelta al mundo con sus canciones (las nue-



Complicidad. Se respira complicidad e ilusión, y la foto lo demuestra. De izda. a dcha: Xabi (teclado), Álvaro (bajo), Pablo (guitarra), Leire (vocalista) y Haritz (batería) en un momento de la entrevista. Xabi y y Leire jugando con PSP y Haritz leyendo el reportaje de FIFA 09 de nuestra R.O. PlayStation.



vas y las antiguas). *«Cuando Amaia dijo que se iba del grupo nos quedamos "Game Over", pero en una esquinita de nuestra pantalla ponía "Continue"; así que, enseguida echamos la moneda, nos resistíamos a morir, y volvimos a nuestro local de ensayo a escribir canciones de la misma forma que lo hicimos cuando nos juntamos por primera vez hace trece años en San Sebastián. Nació la sensación de volver a contar cosas sin saber si las canciones que estábamos haciendo iban a ser algún día escuchadas por alguien»*, argumenta Pablo. *«Y todo cobró sentido cuando un amigo nos presentó a Leire»*, agrega Xabi. Una donostiarra de 29 años a punto de acabar su carrera de magisterio, que abandonó para probar suerte en esto de la música en un programa de televisión. No ganó el concurso, su destino ya estaba escrito con las letras de *La Oreja de Van Gogh*. *«Que me comparen con Amaia es lógico, e igual de lógico si nos sacan similitudes: cantamos la misma música, ella y yo hemos nacido muy cerquita por lo que la pronunciación es muy similar... y puede que a la hora de cantar esas cosas salgan, pero no es intencionado»*, alega Leire.

«Cuando Amaia dejó el grupo nos quedamos Game Over, Leire fue nuestro Continue»

A los cinco les apasiona los videojuegos, a unos más que a otros, y no se olvidan de aquellos que han hecho por ellos uno de sus sueños realidad: como hacer que su música suene en un videojuego, concretamente en *simlish*, en *Los Sims 2: Mascotas*. Así pues, en el extenso apartado de agradecimientos del disco *A las 5 en el Astoria* podemos leer nombres como Antonio López (de EA). *«Antonio es el co-culpable con otros de que estemos enganchados a los videojuegos»*, confiesa Xabi y Pablo explica: *«De gira hemos vivido grandes momentos conectados, nos poníamos en red vía Wi-Fi y no podíamos parar de jugar al Medal Of Honor... La Play nos ha dado mucha vida»*. *«Sí, doy fe de ello»*, expresa Leire y continúa diciendo: *«He hecho un bote maravilloso en el que si alguien llega tarde por jugar a la Play tiene que echar unas moneditas como castigo (risas)»*.



Declaraciones entre partida y partida

Durante la entrevista, Xabi (teclado) ojeaba la revista, la nuestra (R.O. PlayStation), y hacía algún que otro comentario sobre los juegos que veía. Leire se echó una partida con nuestra PSP a Wall-e y comentó: «Reconozco que hay muy pocos juegos que me enganchen, los que más me gustan son los de habilidad», declara Leire. Y Álvaro (bajo), es el que más horas le dedica a la Play, nos desveló el regalo de cumpleaños que le va a hacer a su nueva compañera: «le vamos a regalar la saga SingStar para que vaya haciendo boca y luego uno de Project Zero».

POR ANA MÁRQUEZ. FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA

Absolutamente todo: desde el tono del guión al sublime reparto.

Está condenada a la incomprensión de los pagafantas fílmicos de rigor.

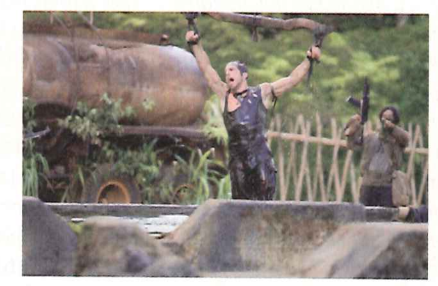
TROPIC THUNDER:
UNA GUERRA MUY PERRA

POR **JOHN TONES**

Trueno tropical en pleno Hollywood

Y no un trueno cualquiera: éste, concretamente, es de una potencia irónica tan devastadora que no deja títere con cabeza ni en Hollywood ni en sus alrededores. Ben Stiller, uno de los cómicos más importantes del cine norteamericano actual, repite el tratamiento de choque que ya empleó con *Zoolander* y el descerebrado mundo de los modelos masculinos, sólo que esta vez el objetivo le queda mucho más cerca: Hollywood, sus responsables, sus ambiciones y sus subproductos. Pero ojo, la principal víctima de ***Tropic Thunder*** no es, como se ha dicho, el cine bélico y las superproducciones de acción, sino el otro Hollywood, el que hace películas protagonizadas por «tontos encantadores» para arrasar en los Oscar o por frailes de sexualidad alternativa en la Edad Media como vehículos de lucimiento para actores mediocres. Stiller parece, en realidad, enamorado del atajo de perdedores (él mismo, junto a Jack Black o Robert Downey Jr. en un papel que en un mundo justo y sarcástico le haría merecedor de un Oscar) protagonistas de una película de acción de alto presupuesto que acaba convirtiéndose en un comando real e involuntario que se adentra en el letal Triángulo De Oro del tráfico de drogas asiático. El resultado, incluyendo la asombrosa interpretación de un maquilladísimo pero muy reconocible Tom Cruise como la del productor de la película, sirve para subrayar un sorprendente y necesario mensaje: la auténtica calidad del cine de Hollywood está en los *blockbusters*. El resto, un desastre.

Título original
TROPIC THUNDER
Director
BEN STILLER
Guionista
BEN STILLER, J. THEROUX, ETAN COHEN
Reparto
BEN STILLER
JACK BLACK
ROBERT DOWNEY JR.
Género
COMEDIA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
PARAMOUNT





Emotividad a tope. Robert Downey Jr. borda su papel de Kirk Lazarus, el típico actor encumbrado por Hollywood por su capacidad de sacrificio físico. Aquí se ha pigmentado la piel para simular que es de raza negra.







BABYLON

Nunca tenemos suficiente ciencia-ficción a la europea

Al fin llega a nuestras pantallas, rodeada de polémica, la última película de Mathieu Kassovitz. El propio director se ha encargado de emborronar su carrera comercial renegando de los cambios que le han obligado a hacer los productores, y no me extraña: la presencia de Vin Diesel y Michelle Yeoh parece garantizar un espectáculo de pirotecnia en un mundo futuro, con la historia de un asesino a sueldo que tiene que escoltar a una joven a la que todo el mundo parece querer asesinar. Nada más lejos de la realidad: a pesar de la apariencia de ser un castillo de fuegos artificiales más, ***Babylon*** bebe de las fuentes de la ciencia-ficción europea más fría, salida de un cómic de los ochenta. Como un ejemplar del clásico tebeo francés *Metal Hurlant* en movimiento, la tecnología y la miseria se dan la mano para describir un universo desolador, deshumanizado, y que en la primera media hora de película, ambientada en Rusia y sin apenas diálogos, crea una atmósfera de decadencia futura que está refrescantemente lejos de las películas típicas del género. JOHN TONES

Título original
BABYLON AD
Director
MATHIEU KASSOVITZ
Guión
ÉRIC BESNARD
Género
CIENCIA FICCIÓN
País de origen
EE.UU., FRANCIA
Distribuidora
AURUM



REFLEJOS

Cuidado con lo que ves en un espejo

De nuevo recurriendo a los miedos asiáticos para darles el particular toque occidental. Esta vez se trata del *remake* de una película surcoreana del año 2003 que cae en las eficientes manos del cineasta francés Alexandre Aja. Aparte de desatar un planteamiento inquietante desde el inicio de la cinta en el que los espejos mueven toda la historia, el argumento se desarrolla con solvencia para cerrarse con un desenlace valiente que resuelve la película. La mayor parte del rodaje tuvo lugar en Bucarest donde se encontró el edificio perfecto para recrear unos grandes almacenes devastados por el fuego, cuyos espejos han sobrevivido a la catástrofe. Partiendo de ahí, ***Reflejos*** nos mantiene en vilo de principio a fin. Los efectos de casquería llevan el sello de *KNB EFX Group, Inc.*, sobre quienes puedes ver más en el artículo de *El Príncipe Caspian* incluido en este mismo número. La música, con un toque muy nuestro, es del prestigioso compositor Javier Navarrete. REV

Título original
MIRRORS
Director
ALEXANDRE AJA
Guión
ALEXANDRE AJA, GREGORY LEVASSEUR
Reparto
KIEFER SUTHERLAND, PAULA PATTON, CAMERON BOYCE, ERICA GILUCK
Género
THRILLER/TERROR
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
20TH CENTURY FOX





TOP VIN DIESEL PARA TODOS LOS GUSTOS



1 A todo Gas. Convertido en el Santo de los tuneros, Vin Diesel hizo un cameo en la tercera entrega y protagonizará la cuarta.



2 Pitch Black. Antes de ser una estrella, Diesel interpretó por primera vez a Riddick en este pequeño clásico Sci-Fi.



3 XXX. La respuesta macarra a James Bond. Diesel liquida espías, usa gadgets y se lo monta con la hija de Darío Argento. ¡¡¡Casi nada!!!

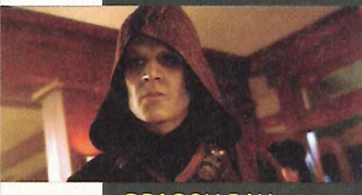


4 Salvar al Soldado Ryan. Era el soldado Caparso en la peli de Spielberg. Sí, la primera vez no se le reconoce bien.



5 Un Canguro Superduro. Todos los héroes de acción acaban haciendo una peli familiar. La de Vin es terrible.





DRAGON BALL THE MOVIE
www.dbthemovie.com

Tras un año de fotos robadas y rumores, por fin podemos ver el tráiler de la adaptación de Dragon Ball. Lo mejor, Piccolo y ver a Chow Yun Fat de Maestro Tortuga.



ZACK AND MIRI MAKE A PORNO
www.zackandmiri.com

Lo nuevo de Kevin Smith promete un torrente de carcajadas. La crisis económica impulsa a una pareja a internarse en el mundo del porno casero. Sí, será un desastre.



REPO! THE GENETIC OPERA
www.repo-opera.com

Una de las películas más esperadas en el festival de Sitges. Una Opera Rock futurista, repleta de impresionantes efectos especiales.

La edición en Blu-ray para disfrutar en alta definición del fantástico mundo de Narnia.

El tono épico resulta algo más adulto y rompe en cierta manera con el encanto de la primera entrega.

LAS CRÓNICAS DE NARNIA
EL PRÍNCIPE CASPIAN

La magia de C.S. Lewis en Blu-ray

POR **ROBERTO SERRANO**

DVD BLU RAY Un año después de su aventura en *Narnia*, los hermanos Pevensie regresan al mundo de fantasía creado por la pluma de C.S. Lewis en la cuarta novela de la serie. Esos doce meses se han convertido en 1.300 años para el mundo de *Aslan*. Los *narnianos* están ahora dominados por un rey sin escrúpulos, Miraz, que hará todo lo posible para matar al Príncipe Caspian (su sobrino) y dejar al vástago que alumbra su esposa (interpretada por la actriz española, Alicia Borrachero) al comienzo de la película como único heredero al trono. Los Pevensie echarán una mano al príncipe (Ben Barnes), al mismo tiempo que intentan averiguar el por qué del exilio de los *narnianos* bajo la tiranía de los *Telmarinos*. Además de los espectaculares escenarios recreados, como el castillo del rey Miraz o los entornos naturales de Nueva Zelanda, la película cuenta una vez más con el fantástico trabajo de Howard Berger y Greg Nicotero para dar vida a faunos, minotauros y demás criaturas fantásticas de *Narnia* gracias al maquillaje, prótesis e ingenios mecánicos. Todo esto ha quedado reflejado en las ediciones domésticas de la película con un completísimo apartado de extras con comentarios del director, material exclusivo para la edición coleccionista y el revolucionario sistema de visión circular interactiva del BD. **PELÍCULA** ●●●○○ **EXTRAS** ●●●●○

Director
ANDREW ADAMSON
Reparto
ANNA POPPLEWELL, BEN BARNES, GEORGIE HENLEY
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU. / REINO UNIDO
Distribuidora
WALT DISNEY STUDIOS H.E.
21,95 € (DVD 1 disco)
25,95 € (DVD 2 discos)
32,95 € (Blu-ray)

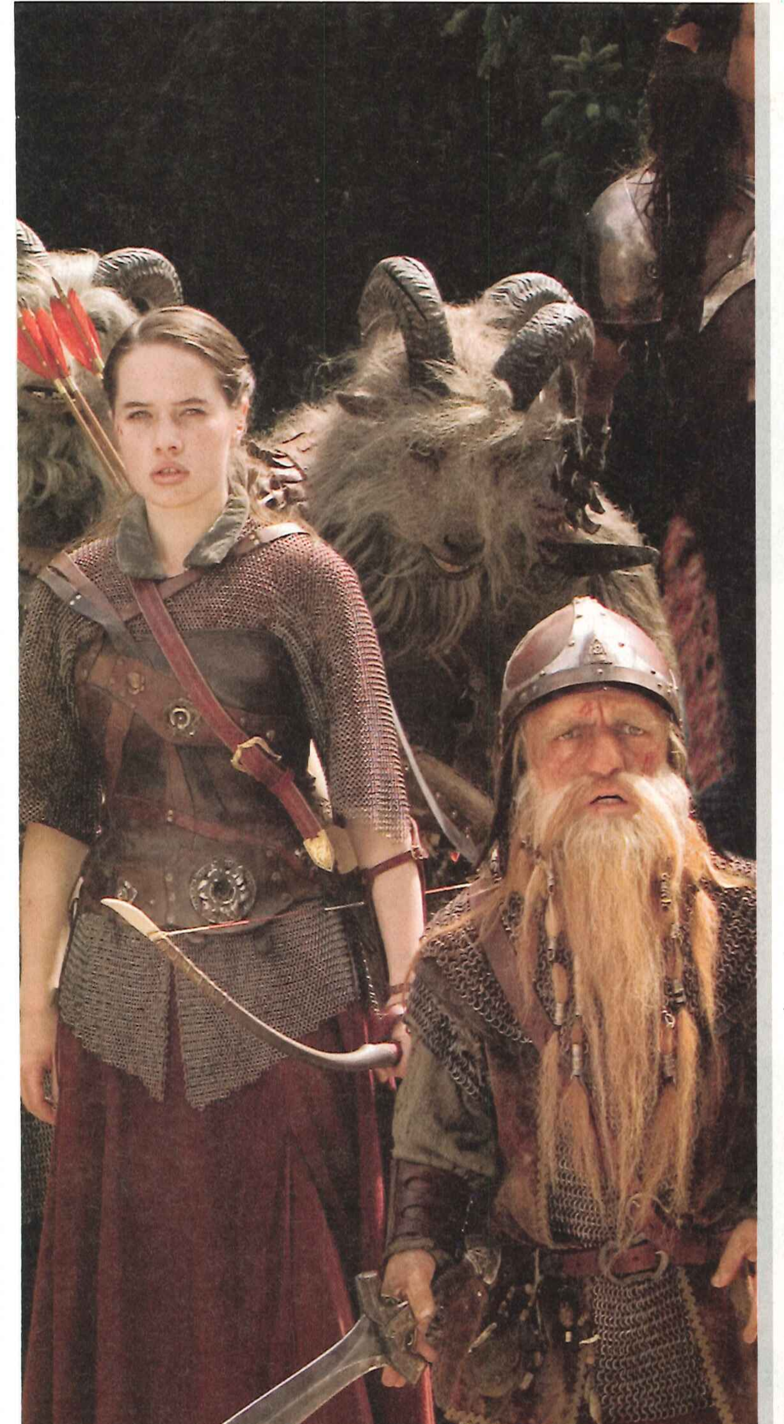




¿Conquistadores? No, pero casi. Es el ejército Telmarino, para el diseño de su vestuario, Iris Mussenden se inspiró en la obra de El Greco.

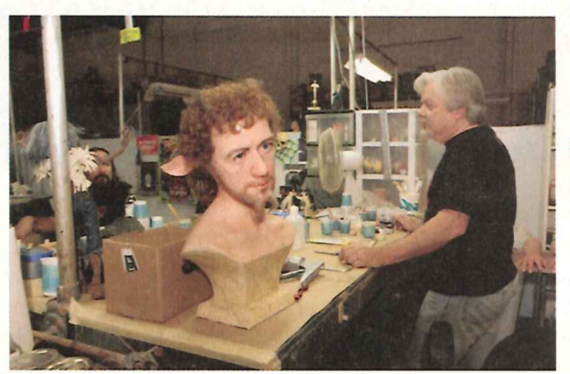


» El Rey Miraz. Tras su picuda barba oculta aviesas intenciones contra el Príncipe Caspian. Intentará eliminarle para que su hijo sea rey.



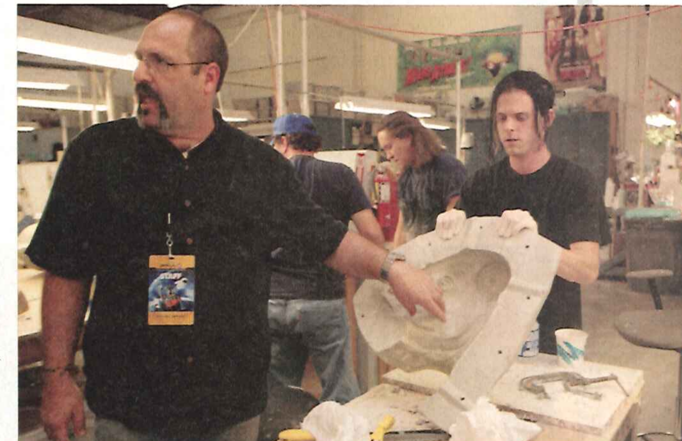
KNB: HACEDORES DE FAUNOS

Esta veterana compañía de Los Ángeles está especializada en los efectos especiales de maquillaje de la vieja escuela. El pasado 25 de septiembre tuvimos la oportunidad de visitar sus instalaciones. Más de 600 largometrajes avalan su trayectoria: *Predator, Kill Bill Vol. 1* y *2, La Milla Verde, La Niebla, Hostel*... además de series televisivas como *Expediente X* y *24*. Durante la visita, fuimos guiados por Howard Berger, cofundador de KNB, quien al final del trayecto nos mostró el Oscar al Mejor Maquillaje, conseguido con *Las Crónicas De Narnia: El León, La Bruja y El Armario*. Howard Berger nos comentó que estas dos películas han sido los proyectos de mayor envergadura en toda su carrera. En *El Príncipe Caspian* se ha reducido el número de criaturas, pero hay una mayor variedad. Cuando se le preguntó si le seguía gustando el género de terror, apuntó que ahora se decanta por el fantástico: «Prefiero trabajar en películas que mis hijos (14 y 12 años) puedan ver».



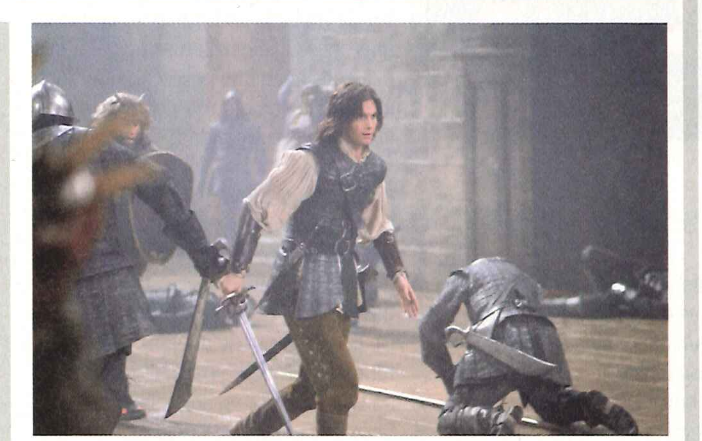
« Dando color. En KNB, cada miembro del equipo tiene muy claro su cometido. Durante el rodaje participaron 50 maquilladores para un total de 4.600 sesiones individuales de maquillaje. Howard Berger y su equipo tenían que llegar con cinco horas de antelación al plató.





» Moldes y figuras. Aquí Howard nos muestra uno de los moldes utilizados para dar forma a las prótesis de El Príncipe Caspian. En esta ocasión, se crearon narnianos de diferentes razas y edades. Se basaron en ilustraciones de C.S. Lewis y la visión que el director tenía de la obra literaria.

« Fauno por un día. Uno de los periodistas fue el elegido para probarse una de las prótesis con cuernos y orejas de fauno. Howard nos explicaba el cuidado con el que dan forma a cada pieza. Aunque al final hay retoques digitales, el trabajo manual es el que marca la diferencia.



Visión circular interactiva. La edición en BD tiene en sus extras la posibilidad de conocer todos los secretos del asalto al castillo, con un menú que reproduce el escenario en 360º repletos de extras.



Animatronics. En esta parte de los estudios nos hizo una demostración, en vivo y en directo, con uno de los animatronics que dieron vida a los minotauros en el Príncipe Caspian.

Viajamos a L.A. Con esta simpática acreditación, recorrimos los estudios de KNB, invitados por Walt Disney Studios, el pasado mes de septiembre.

playStyle dvd blu-ray umd



INDIANA JONES Y EL REINO DE LA CALAVERA DE CRISTAL



Reencontrarnos con un Indy repleto de achaques. La escena de la nevera.



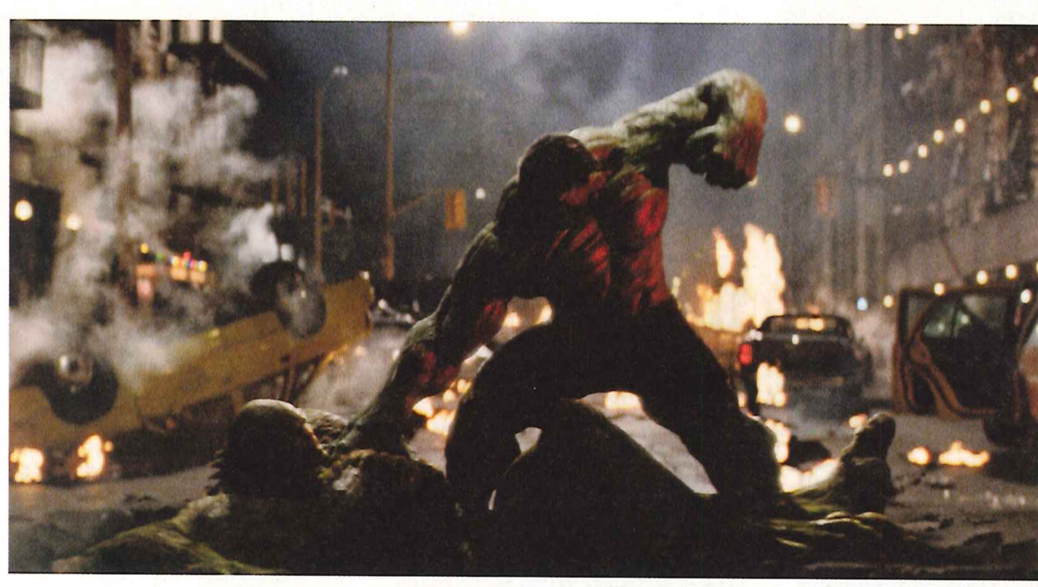
Habría sido genial haber incluido una pista de comentarios de audio entre los extras.

Los años (y los rusos) castigan al doctor Jones

DVD BLU RAY Casi 20 años después de su última aventura cinematográfica, Indy vuelve a ponerse el sombrero en una aventura que le llevará a enfrentarse a los rusos, a unos misteriosos artefactos alienígenas... y a una inesperada paternidad. Aunque las expectativas de más de un fan no quedaron saciadas con esta película (ya sucedió lo mismo con la nueva trilogía *Star Wars*), Spielberg y Lucas vuelven a dar una lección de cómo hacer cine de entretenimiento del bueno, que se beneficia además de la insuperable calidad de imagen del formato *Blu-ray*. En el apartado Extras encontrarás un completo diario de producción, cinemáticas, galerías y documentales. **B.S.**

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●●○

Con **HARRISON FORD, CATE BLANCHETT, KAREN ALLEN, SHIA LABEOUF, JOHN HURT**
Director **STEVEN SPIELBERG**
Audios **CASTELLANO, CATALÁN E INGLÉS (TODOS EN 5.1)**
Subtítulos **CASTELLANO, CATALÁN, INGLÉS.**
Distribuye **PARAMOUNT H.E.**
21,95 € (DVD Sencillo)
25,95 € (Ed. Especial 2 DVD)
29,95 € (Blu-ray)



EL INCREÍBLE HULK

La nueva Masa se olvida de rollos psicológicos y apuesta por los mamporros



Las toneladas de extras de las ediciones de 2DVD y Blu-Ray. Impagables.



Las escenas eliminadas son bastante insustanciales (con la excepción del principio alternativo de la edición especial).



Y nosotros encantados con ello. Después del ladrillo firmado por Ang Lee, el francés Louis Leterrier (autor de las adrenalínicas entregas de *Transporter*) hace realidad todo lo que soñábamos: mamporros, acción y un enemigo a la altura del gigante verde. Abominación, interpretado por un Tim Roth con más cara de villano que nunca, pondrá en bastantes apuros a un Bruce Banner/*Hulk* con el rostro de Edward Norton. **Marvel** dijo que sólo contrataría a estrellas para interpretar a sus héroes, y lo está cumpliendo. Uno de sus fichajes más celebrados, Robert Downey Jr. (*Ironman*), aparece en un cameo que abre la puerta definitivamente a una futura película de *Los Vengadores*. Entre los guiños a los *fans*, la aparición de unos pantalones morados y un accidente del que saldrá el siguiente villano de la franquicia... nada menos que el Líder. Puestos a elegir, apunta a la edición especial o el BD: sus extras merecen el desembolso. **B.S.**

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●●●

Con **E. NORTON, T. ROTH, LIV TYLER**
Director **L. LETERRIER**
Audios **CASTELLANO, CATALÁN, INGLÉS (5.1)**
Subtítulos **INGLÉS**
Distribuye **SONY P.H.E.**
14,99 € (DVD Dencillo)
19,99 € (Ed. Esp. 2DVD)
29,99 € (Blu-ray)
12,99 € (UMD)

Entrevista

PABLO HELMAN

Supervisor de Efectos Visuales de Industrial Light & Magic

Antes de entrar en IL&M... ¿ya eras fan de Indiana Jones? ¿Imaginabas trabajar en una de sus películas?
Recuerdo haber visto la primera de Indy en Argentina. Nunca imaginé trabajar con Spielberg y Lucas. Me fui a vivir a EE.UU. para estudiar música, pero hace 20 años que di el salto a los efectos especiales.

¿Cuál es la escena que más dificultades planteó a la hora de desarrollar los F/X? ¿La explosión atómica, la persecución por la jungla, la destrucción del templo?
Justo todas esas (risas). Quizá la escena final, con la desaparición del templo y todo el valle, fue lo más complicado. En IL&M tenemos una nueva herramienta, llamada *Fractura*, que nos permita fracturar todo un valle o un edificio. Estamos en un momento histórico, respecto a los efectos especiales, en el que cada nueva película supone un reto.

¿Cuántos planos de efectos especiales tiene la película?
Hay 540 planos de F/X. Son 48 minutos de metraje en total, pero la forma que tiene Spielberg de fotografiar sus películas hace que parezcan que tiene más planos de efectos especiales de los que son en realidad.

En la película desempeñas además la dirección de la unidad aérea, ¿tienes pensado convertirte en Dtor. de Segunda Unidad y más adelante en Director?
De hecho te puedo adelantar que tengo un proyecto para ello, aunque no va a tener ni un solo plano de F/X. Será una película modesta, en la que la historia será lo más importante.

¿Qué otros proyectos tienes?
Estoy trabajando en *Avatar: The Last Airbender*, un largometraje basado en el *anime* televisivo de **Nickelodeon**, que no se estrenará hasta 2010.





MORTADELO Y FILEMÓN: MISIÓN SALVAR LA TIERRA

Una edición muy especial desde el cuartel general de la T.I.A.



Una edición en BD que saca «los colores» de esta nueva adaptación del tebeo.



La película en sí puede no estar a la altura de tanto buen propósito en sus cuidadas ediciones domésticas.

DVD BLU RAY

Hablamos mucho de «novela gráfica», de «cómic» y de «manga», términos prácticamente sinónimos. Pero parece que hemos desterrado el vocablo más castizo para definir las historias que se desarrollan en viñetas: tebeo. Únicamente desempolvamos esta palabra para hablar de las grandes aventuras «made in Spain»: *Zipi y Zape, Carpanta, 13 Rue del Percebe* y por supuesto *Mortadelo y Filemón*. No nos traerán sesudos dramas en sus bocadillos, pero los agentes de la T.I.A. son tan geniales que bien se merecen un par de películas para difundir sus aventuras. Con una puesta en escena preciosista y luciendo efectos especiales para guardar la esencia de mamporros, inventos estrambóticos y disfraces imposibles, Miguel Bardem firma esta historia en la que el dúo de antihéroes tiene que evitar una devastadora sequía viajando en el tiempo. No es un peliculón, pero es el producto perfecto para el consumo doméstico. De ahí esa edición «superespecial» en DVD con dos discos que regala grandes contenidos adicionales para probar que en nuestro país también hay gente capaz de organizar un buen equipo para dar forma a una divertida comedia familiar. También veremos cómo se han hecho los efectos especiales para que Filemón se propine golpes «hiperbólicos» o Mortadelo cambie de traje en un suspiro. La edición en *Blu-ray* destaca el esfuerzo en efectos de sonido, entre otras peripecias. **SUNSHINE**

PELÍCULA ●●●○○ **EXTRAS** ●●●●○

Título original **MORTADELO Y FILEMÓN: MISIÓN SALVAR LA TIERRA**
Director **MIGUEL BARDEM**
Guión **C. MARTÍN, M. BARDEM Y J. POZUELO**
Reparto **PEPE VIYUELA, EDUARD SOTO**
Género **COMEDIA**
País de origen **ESPAÑA**
Distribuidora **ON PICTURES**
30 € (Ed. Ext. Blu-ray) **19,99 €** (Ed. Ext. DVD)



AVALANCHA BLU-RAY

La alta definición ya compite cara a cara con el DVD

Con su rival (HD-DVD) muerto y enterrado, el formato *Blu-ray* conquista el mercado a un ritmo considerable, y las distribuidoras son conscientes de ello. Por eso, multitud de lanzamientos ya aparecen en BD al mismo tiempo que en DVD, mientras recuperan clásicos con una calidad de imagen jamás soñada con extras exclusivos. Sólo en estos dos meses de octubre y noviembre vamos a encontrar en las tiendas una oleada de películas y series de TV para todos los gustos. **Sony Pictures** nos traerá *Dead Space* (el prólogo animado del *Survival Horror* de **EA**), mientras que **20th Century Fox** lanza la primera y tercera temporada de *Prison Break, La Jungla 4.0* y dos clásicos de la acción ochentera: *Tras El Corazón Verde* y *La Joya Del Nilo*. **Warner Bros** saca al fin la trilogía *The Matrix* en *Blu-ray* y **Disney** inaugura en BD esos dos fenómenos catódicos llamados *Perdidos* y *Anatomía De Grey*. También prepara dos grandes sorpresas animadas: una sensacional edición de *Pesadilla Antes De Navidad* y el gran clásico *La Bella Durmiente* (ese dragón en HD, ¡madre mía!).





libro

LA PATA DE MONO

Una pieza de terror irrepetible



Autor
W.W. JACOBS
Editorial
VALDEMAR
PVP 12 €

Aparecido primero en la colección Gótica de la muy especial editorial **Valdemar**, ***La Pata De Mono*** salió recientemente publicado en la más económica colección *El Club Diógenes*. Esto nos brinda una inmejorable ocasión para acercarnos a una pieza de terror irrepetible, y que desde su publicación en 1902 ha sido adaptada y referenciada en decenas de películas y cómics.

El relato gira en torno a un talismán, esa pata del título, capaz de conceder tres deseos. Iniciador de una tradición en el sentido más macabro y fatalista del binomio deseo/consecuencia, ***La Pata De Mono*** es un clásico de principios del siglo XX que cualquier aficionado al terror debería visitar.



TOP LIBROS TODO MONSTRUOS

1. **FRANKENSTEIN** Mary Shelley
2. **EL HORROR DE DUNWICH** H.P. Lovecraft
3. **IT** Stephen King
4. **EL GOLEM** Gustave Meyrink
5. **HELLRAISER** Clive Barker



TOP CÓMICS MÁS... MONSTRUOS

1. **HELLBOY** Mike Mignola
2. **LA COSA DEL PANTANO** Alan Moore, Stephen Bissette
3. **FREAK SHOW** Bruce Jones, Bernie Wrighston
4. **ARKHAM ASYLUM** Grant Morrison, Dave McKean
5. **HULK** Varios autores

figuras

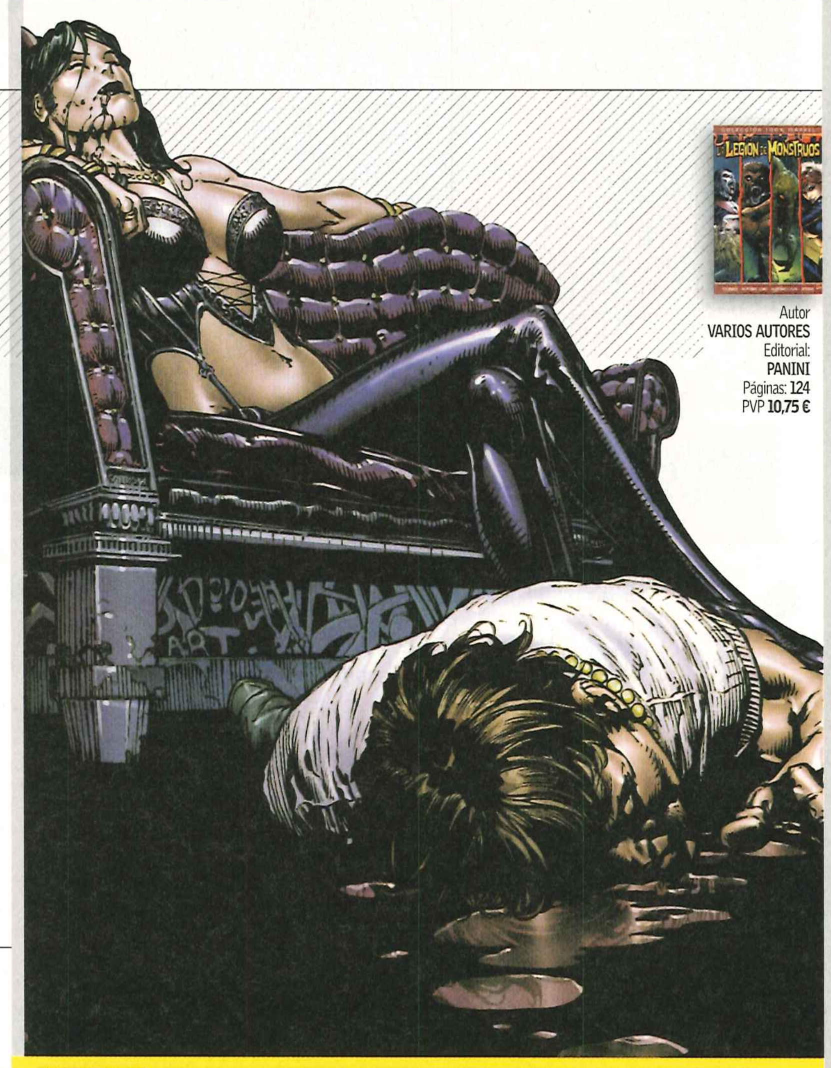
LONDON AFTER MIDNIGHT

Disfraz y regalito

Te proponemos disfraz y regalito para auténticos entendidos: ***London After Midnight*** fue una película de horror muda dirigida por Tod Browning y perdida para siempre cuando un incendio acabó con la última copia conocida. Estuvo protagonizada por el inigualable Lon Chaney (*Garras Humanas, El Fantasma De la Ópera...*), un auténtico camaleón del mal rollo. Si ya conoces todo esto, seguro que esta espectacular figura de edición limitada estará tentándote a pesar de los cientos de euros que cuesta. Y si no, al menos tienes una idea estupenda para triunfar en esa fiesta de *Halloween* a la que piensas acudir...



Dimensiones 15 CM.
PVP 295 €



Autor
VARIOS AUTORES
Editorial:
PANINI
Páginas: 124
PVP 10,75 €

cómic

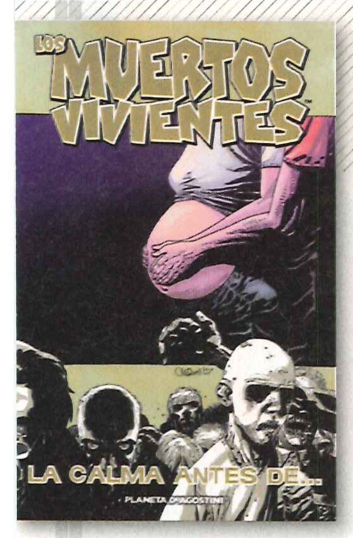
LA LEGIÓN DE MONSTRUOS

Relatos de terror de la casa de los superhéroes



Hubo un tiempo en que la editorial americana **Marvel** practicaba el noble arte del género: allá por los 70 publicó varias colecciones protagonizadas por personajes clásicos de terror. La línea editorial marchaba en dos direcciones: el relato de horror más clásico (*Vampire Tales, Haunt Of Horror*), o el más cercano al cómic superheroico (*Tomb Of Drácula, Man-Thing* y, sí, claro, *Ghost Rider*) que comenzara con la introducción de un personaje vampírico, *Morbius*, en los tebeos de *Spider-Man* (todo un reto al censor *Comics Code Authority*). Poco o nada queda de todo esto ahora, pero con un ojo puesto en *Halloween*, **Panini** edita en tomo la miniserie *Legiones De Monstruos* que apareció en EE.UU. el pasado año, y que recopila nuevas historias cortas de algunos de aquellos personajes (*Morbius*, el Hombre Lobo, Satana, Drácula y Lilith) realizadas por autores como Ted McKeever, Mike Carey o Michael Gaydos. Deliciosas píldoras de terror añejo para noches tormentosas.

cómic



LOS MUERTOS VIVIENTES

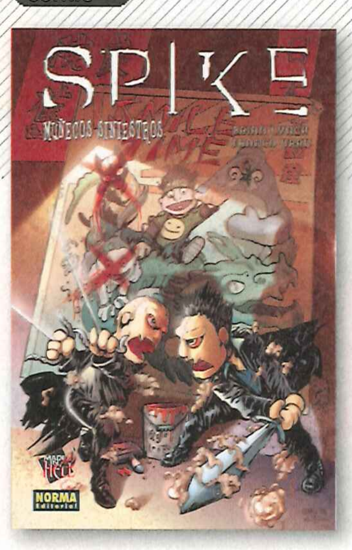
La calma antes de la tormenta

¡Buena época para el terror, sí señor! La saga zombi más sabrosa (sí, es un chiste) del momento sigue todavía su larguísima andadura con una salud realmente envidiable.

No se nos ocurre mejor situación que ésta, con *Halloween* a la vuelta de la esquina (o mejor dicho, durante la misma noche de las brujas), para retomar la apasionante historia de los supervivientes tras el Apocalipsis no-muerto en este tomo de transición: así pues, serás testigo de grandes instantes de falsa felicidad, desarrollo de las relaciones entre personajes, descubrimientos esperanzadores tras la visita a la ciudad de los malditos, algún que otro accidente trágico y una inesperada sorpresa, del mal rollo y el acongoje a la vuelta de la página. De la última, para ser exactos.

Autor
ROBERT KIRKMAN, CHARLIE ADLARD
Editorial
PLANETA DEAGOSTINI
PVP **7,50 €**

cómic



SPIKE MUÑECOS SINIESTROS

Jugando con el Buffyverso

Cualquier buen fan de *Buffy* recuerda el episodio de Angel, en que éste era convertido en una marioneta de trapo. Y cualquier buen fan de Buffy también sabe que *Spike* es uno de los personajes cómicos más apasionantes de la serie, y que aquellos últimos episodios de Angel fueron el cénit del humor-aventura de Joss Whedon (sin contar *Firefly*). Asimismo, cualquier buen fan de Buffy sabe que en *Halloween* siempre pasan cosas muy extrañas... Así que, ¿quién puede resistirse a una vuelta al complot marionetista para dominar el mundo protagonizado esta vez por *Spike*? Aquel pérfido programa infantil de astutas intenciones ha regresado, en Japón, a donde acuden Lorne y *Spike* para... liar un poquillo más la cosa. Nosotros, por supuesto, decimos sí a la comedia de terror.

Autor
BRIAN LYNCH, FRANCO URRU
Editorial
NORMA EDITORIAL
PVP **11 €**

POR STAN BY

SEAT IBIZA CUPRA, PURO MÚSCULO

Diseño impactante y un interior muy deportivo.

Aún no lo hemos probado, por lo que aún no hemos visto nada negativo.

Para subir de revoluciones en un suspiro

La marca española en manos de **Volkswagen** no deja de innovar. Al nuevo **Seat Ibiza**, de reciente aparición, le están saliendo hermanos más robustos que todavía no conoce, pero que llegarán a verse a principios del año que viene, fecha de comercialización del **Cupra**. Este modelo sólo se podrá adquirir en la carrocería *Sport Coupé* de tres puertas, pero posee mucho más corazón y diferentes atributos que sus hermanos de serie.

Va equipado con un motor de 180 CV de potencia con turbocompresor y compresor volumétrico. El cambio es automático, con el ya conocido «DSG» de la marca de doble embrague con un funcionamiento sensacional. El conductor tiene la posibilidad de cambiar de marchas de forma manual, bien utilizando la palanca de cambios o bien por medio de las levas que lleva detrás del volante. Está claro que **Seat** quiere imprimirle la mayor deportividad posible.

Como es obvio en un modelo de altas prestaciones, los ajustes de suspensión son específicos, así como el sistema de frenado y los neumáticos, más anchos y de perfil más bajo para agarrarse mejor al asfalto. Como puede verse en la foto superior, el frontal no deja ninguna duda sobre la agresividad imprimida a este modelo. El interior está diseñado para aquellos que no se limitan a manejar un coche, sino que ven la conducción de una manera viva y pasional. Así pues, en la parte trasera lleva un enorme tubo de escape en el centro.



Equipamiento. Asientos deportivos, pedales de aluminio, control de presión de neumáticos, asistente de arranque en cuesta, alumbrado lateral para ver mejor los límites de la carretera a la hora de trazar las curvas, techo solar... Son parte del equipamiento de serie del Cupra. Por supuesto, no le faltará el control de estabilidad.

CONTUNDENTE

Renault Twingo RS

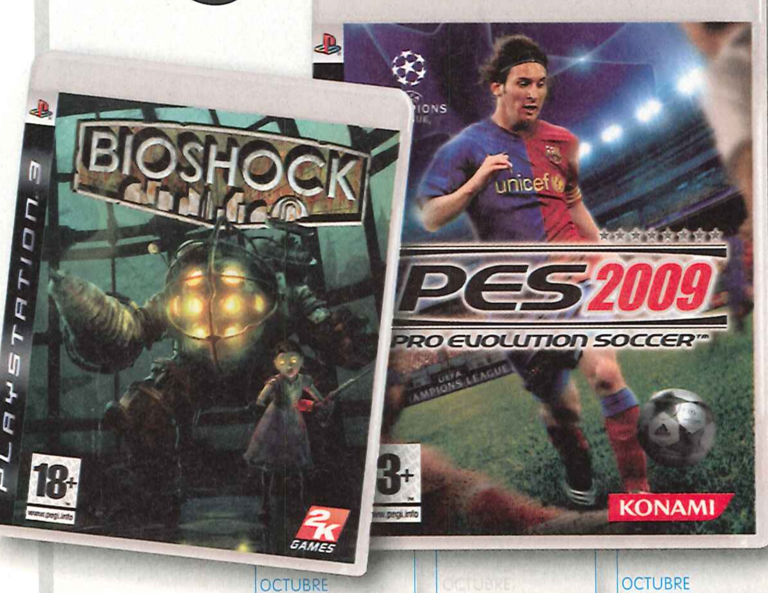
Con sus 133 caballos de potencia, el pequeño **Renault** es uno de los pequeños utilitarios más ágiles y resueltos del mercado. Con una respuesta del motor muy rápida nada más pisar el acelerador, el **Twingo** es muy divertido de manejar si uno entra en un circuito y lo quiere exprimir a tope. Además, también se puede callejear con total suavidad por las estrechas calles de las grandes ciudades. Se puede adquirir con dos tipos de chasis: *Sport* y *Cup*, mucho más radical que el primero. El cambio de marchas es manual y resulta rápido y preciso.



POR MOTOR ZETA

Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda



OCTUBRE 9

OCTUBRE 10
LEGO BATMAN. El caballero oscuro llega a PS3 bajo la perspectiva Lego, cargado de desafíos y mucho humor.

OCTUBRE 16
PES 2009. El rival de FIFA ya disponible en PS3 y PS2. Si quieres probar la demo, visita la PS Store.

OCTUBRE 17
CINE Y VIDEOJUEGOS. No te pierdas el estreno de Max Payne en la gran pantalla y hazte ya con Bioshock para PS3.

OCTUBRE 18
WINTERCASE. Festival de música independiente internacional, en Barcelona.

OCTUBRE 19

OCTUBRE 20
WINTERCASE. El festival se despide hasta el año que viene en Madrid con insuperables directos. ¡No te lo pierdas!

OCTUBRE 21

OCTUBRE 22
PESADILLA ANTES DE NAVIDAD. Qué mejor manera para celebrar Halloween que con este DVD que incluye barba y traje de Santa.

OCTUBRE 24
JUEGOS PARA PLAYSTATION. A la venta Spider-man: El Reino De Las Sombras (PS2, PSP y PS3) y Dead Space (PS3).

WINTERCASE San Miguel 08
BARCELONA / MADRID / BILBAO / VALENCIA / WWW.WINTERCASESANMIGUEL.COM

OCTUBRE 29
INDIANA JONES Y EL REINO DE LA CALAVERA DE CRISTAL. Un DVD cargado de jugosos extras (más info en la página 146).

NOVIEMBRE 1
THE CABRIOLETS. Bimba Bosé no para... este día toca en San Sebastián. En directo gana bastante.

NOVIEMBRE 4

NOVIEMBRE 5

NOVIEMBRE 6



NOVIEMBRE 7
TAXI. El grupo regresa a la carretera con un recopilatorio (Mirando atrás). Actúan en Murcia.

NOVIEMBRE 11

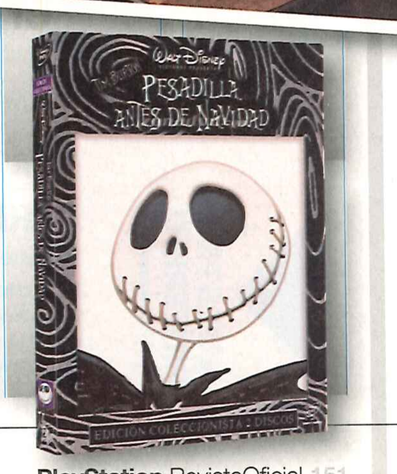


NOVIEMBRE 13
MOTORSTORM: PACIFIC RIFT. Las carreras más salvajes vuelven a PlayStation 3.

NOVIEMBRE 14
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR. ¿Lo estabas esperando? Pues no te defraudará (en PS2 y PS3).

NOVIEMBRE 20

NOVIEMBRE 21





TRUCO O TRATO

La moda se viste de negro para que celebres la noche de Halloween. No te disfraces, sólo vístete con nuestras sugerencias y serás el terror de las nenas.

1
Cartera de piel con tachuelas y estampado terrorífico, de C1rca.
31,90 €

2
Cruz y cadena de plata, de Emporio Armani. **225 €**

3
Sudadera con máscara de hockey extraíble al estilo Jason. Atento a las sierras eléctricas...
142 €

4
Cinturón de piel con ilustración de calavera, de Converse. **(PVP no disponible)**

NUESTRO PREFERIDO

CORRE QUE TE MATO

Cálzate de miedo

Pisando fuerte, sí señor, y llevando la muerte allá donde vayas en la noche del 31 de octubre. Halloween es así, tiene magia y te lo pasarás en grande... no hace falta que te disfraces, sólo dale un toque de humor negro a tus prendas más utilizadas. Nosotros nos quedamos con estas zapatillas calavéricas de C1rca... (89 €).

POR ANA MÁRQUEZ

despedida y



Nuestro Edgar & CIA está en un momento dulce. No contento con visitar el estadio del Anorexis de Bratislava, ligó con un par de socias veteranas.

Bajo el lema «2 marineros y un solo río», R. Dreamer y nuestro antiguo director de arte Diego Areso Crepuscular unieron sus almas para los próximos siete meses en la basílica de San Pimiento del Valle. Uno de ellos no será feliz...

No sólo de portadas alternativas vive el hombre, por eso queremos presentaros a nuestro director de arte Koldo «Ecuatorial» Guinea. Cuando tiene toda la revista maquetada, se parapeta con su sable de luz negra y defiende sus páginas con ardor y entusiasmo.

Las portadas de los números cercanos a Navidad son las más difíciles de decidir. Este mes lo hemos pasado mal ante tal avalancha de arte del bueno para adornar la cubierta de la revista, así que hemos obligado a Koldo a hacer una por cada juego que llegaba a la redacción. Después de hacerlo cogió su sable y adoptó la pose de la imagen de la derecha. ¡Terrorífico!

Nemesis, John Tones y Mónica García de Activision, conocidos como «The Three Tremolos», dan rienda suelta a uno de sus temas favoritos: Chiquitita de Abba.

ANA Y SU PELUCHE. Hay que reconocer que la chica tiene encanto por arrobas, pero hemos descubierto que una de sus aficiones secretas es coleccionar peluches de tamaño inquietante. Lo peor de todo es que los domingos se baña con ellos en la piscina y la deja seca...

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO SNK ARCADE CLASSICS VOL. 1
José J. Muñoz Moreno (MADRID)
Javier Fernández Vacas (MADRID)
Eugenio M. Uceda Fernández (BARCELONA)
Manuel Pérez Ros (MURCIA)
Fco. Alberto Rojo García (MADRID)
Manuel García Acosta (CÓRDOBA)
Esther Ramos del Fresno (MADRID)
Manuel Trabajo Carrillo (SEVILLA)
Luis Saiz Maza (ISLAS BALEARES)
Nadyne Muniz (LUGO)

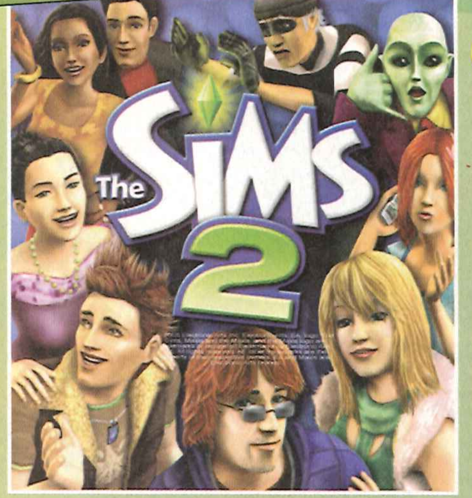
CONCURSO FERRARI CHALLENGE: TROFEO PIRELLI
Adrián Bou Hidalgo (CASTELLÓN)
Guillermo Sánchez García (TOLEDO)
Carlos Ulloa Brene (SEVILLA)
Carmen Moreno Pérez (MADRID)
Juan A. Román Avilés (VALENCIA)
Iván López Arias (BARCELONA)
Antonio Rosa Martínez (MURCIA)
Cristina Castelló Sabater (VALENCIA)
Javier Lozano Moreno (BARCELONA)
Sergio Casalta Castillo (CASTELLÓN)
Sergio Pinilla Lapuente (ZARAGOZA)
Juan C. Fernández Saiz (MADRID)
Sergio Miguel Buil (BARCELONA)
José M. Muñoz Salvador (GERONA)
Juan C. Marote Ruiz (ALICANTE)
José M. Salmerón Blanes (ALMERÍA)
Francisco Jurado Moreno (MADRID)
Juan C. Ramos Atencia (MÁLAGA)
David Seco García (MADRID)
David Teso Pozo (MADRID)

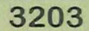
CONCURSO BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO
Juan Fco. Romero Vilchez (BARCELONA)
Cristina Sánchez Bernat (BARCELONA)
Adoro Pérez Santamaría (BURGOS)
Carlos de Leito Campos (MADRID)
Rubén Ferrera Picado (GERONA)
Carlos Gracia Hernández (BARCELONA)
Ángeles León Ruiz (BARCELONA)
Vicente Andrés Martín (SALAMANCA)
Carlos Gallardo Pinto (ALICANTE)
Noel Sánchez García (VALENCIA)
Diego García Sarabia (SEVILLA)
Raúl Regodesebes Iglesias (ASTURIAS)
Enrique Leceta Nicolás (MADRID)
Sergio Abellán Martínez (ALICANTE)
Ekaitz Lago Iglesias (GUIPÚZCOA)
Damián Donaire Santo (GRANADA)
Manuel Correoso Bermúdez (MURCIA)
Maribel Ruiz Ruiz (SEVILLA)
Cristina González González (GUIPÚCOA)
Emiliano García Tejedor (ASTURIAS)
Javier Sánchez Fernández (BARCELONA)
Fco. Manuel Guerrero Rubiño (GRANADA)
Juan J. Viudez González (PONTEVEDRA)
David Soto de Santiago (CANTABRIA)
Germán Gómez Martínez (SEVILLA)
Sergio Cutillas Quiles (ALICANTE)
Jorge L. Yarasca Moreno (CUENCA)
David Giráldez Moreno (BARCELONA)
Gustavo Lorca Jiménez (BARCELONA)
Emeterio Diazbeceiro Sastre (ÁLAVA)
Andrés Moreno Patrocinio (MURCIA)
Gonzalo Cabañas Salinas (MURCIA)
Jesús García Sánchez (ISLAS BALEARES)
Juan Lamas Pérez (MÁLAGA)
Sara Martínez Arribas (MADRID)
Nicolás Vause (MÁLAGA)
Alberto Castro Rentero (BARCELONA)
Ding Zhou (ALBACETE)
Modesto Pariente Pariente (ALBACETE)
Beatriz Martín González (ASTURIAS)

CONCURSO THE EYE OF JUDGMENT
Javier Sanz Mayoral (MADRID)
Jorge M. Gavilanes Vázquez (MADRID)
Roger Mont Torres (BARCELONA)
José Luis Alaiza Lorenzo (MADRID)
Juan Carlos López Vázquez (BARCELONA)

Juegos

¡Entra en la diversión! La mejor página de juegos





3203

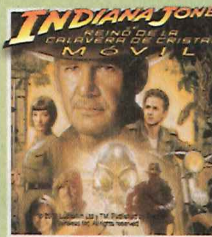
3089 · 1959 · 1235



2105



3207 · 3188



3170 · 3192

ayuda

Envía **PSJ** Código JUEGO Al **7454**

Ej: Envía PSJ 3203 al 7454 para jugar a toda pantalla al SIMS 2

3176



3204 · 1327 · 1329 · 3113

Temas

Personaliza tu móvil con tus Temas preferidos









1935 · 0904 · 13148 · 2238 · 13788







0165 · 13789



Envía **PST** Código TEMA Al **7454**

Ej: Envía PST RASTAS al 7454 para cambiar los fondos e iconos de tu móvil por RASTAS o envía PST 8788 al 7454 para cambiarlos por TUNEADOS






0059 · 8788





TAMBIÉN PUEDES ELEGIR:

RASTAS
TIASENBIKINI
LOBOS
DRAGONESTRIBALES
CHICASMALAS
MACIZAS
DEPORTIVOS
MANGA
SURFISTAS
ENFERMERAS
MOTOS
ASIATICAS
HENTAI
CHICASGUAPAS
INDIOS
HADITAS
MONSTRUOS
TIBURONES
VAMPIROS